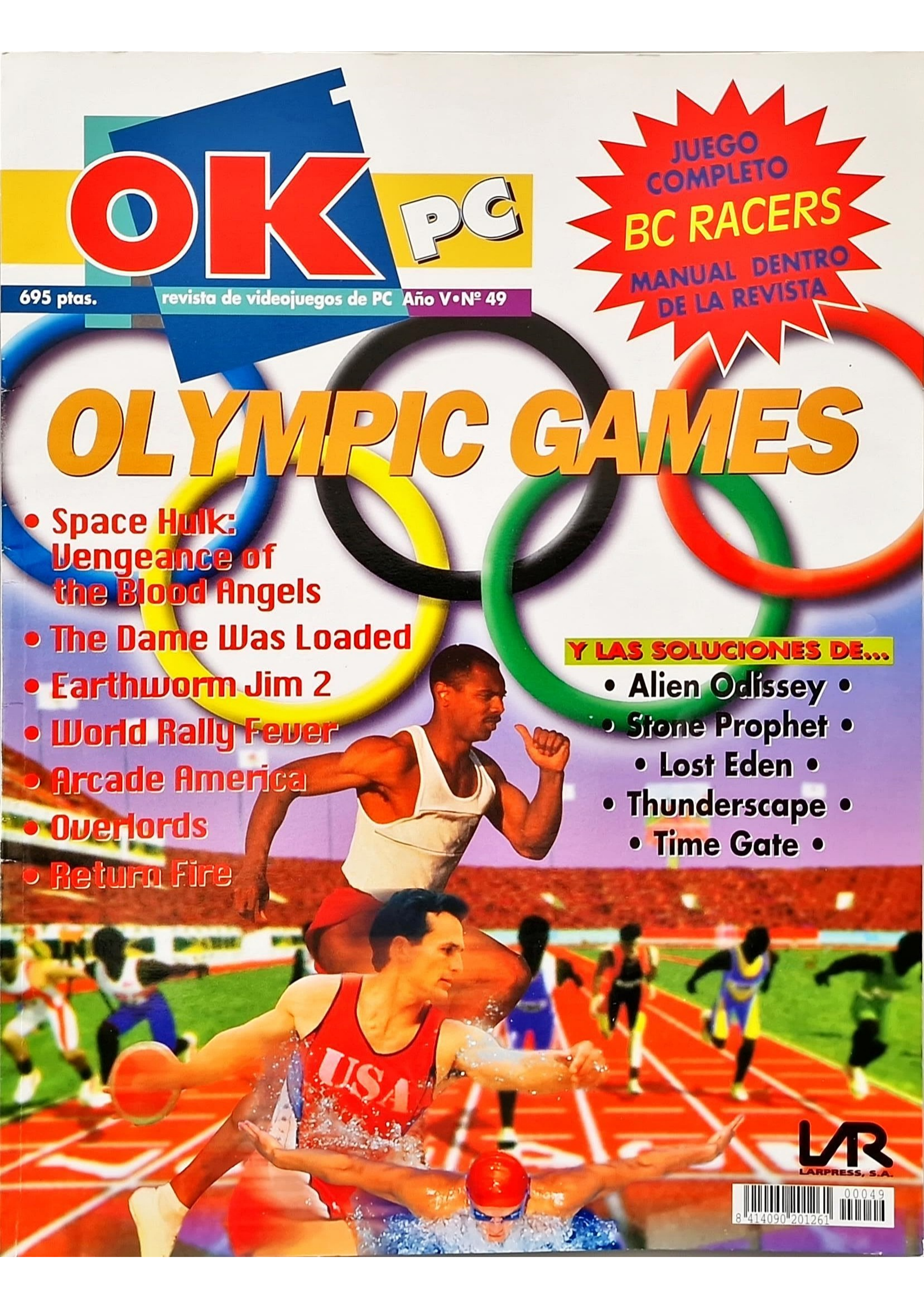


OK PC
695 ptas.
revista de videojuegos de PC Año V • Nº 49
JUEGO COMPLETO
BC RACERS
MANUAL DENTRO DE LA REVISTA
OLYMPIC GAMES
• Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels
• The Dame Was Loaded
• Earthworm Jim 2
• World Rally Fever
• Arcade America
• Overlords
• Return Fire
Y LAS SOLUCIONES DE...
• Alien Odissey •
• Stone Prophet •
• Lost Eden •
• Thunderscape •
• Time Gate •
USA
LARPRESS, S.A.
8 414090 201261 00049

GRAND prix 2





¡HEMOS APARCADO A TODOS LOS DEMÁS SIMULADORES DE CARRERAS!

Microprose y Geoff Crammond presentan la continuación de la simulación que rompió moldes y marcó una época.

Experimenta una sensación única, atrevéte con los campeonatos de la temporada 1994. Grand Prix 2 te asombrará con unos gráficos revolucionarios y los coches y pistas más alucinantes conseguidos hasta el momento. Flipa con el realismo del cabeceo, rodamientos, inclinaciones, accidentes, giros... Y si quieres llevar tu habilidad al límite...¡hay una planificación completa de la estrategia de la carrera!.

Añade a esto un explosivo sonido de motores (entre otros efectos), la opción para varios jugadores... Reconocerás que esta simulación no tiene rival. No hay quien pueda acercarse.

Grand Prix 2. Para PC IBM o 100% compatibles con CD-ROM.

UN PRODUCTO OFICIAL DEL CAMPEONATO FIA DE FORMULA 1.

Licenciado por FOCA a Fuji Televisión, Inc.

MICRO PROSE

Página Web de Microprose: http://www.microprose.com

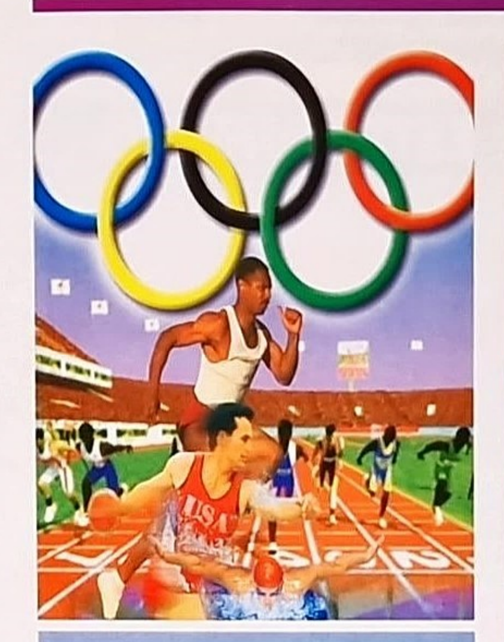
JUEGOS DE NIVEL INTERNACIONAL
DEL CIRCUITO MUNDIAL DE FORMULA 1 DE MICROPROSE.

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP



Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID

E D I T O R I A L



NUESTRA PORTADA

Atlanta, escenario de las Olimpiadas del año 1996, ha llegado a nuestro ordenador de la mano de Electronic Arts. En un excelente juego como es Olympic Games vamos a poder participar en todas las pruebas deportivas y optar a la medalla de oro.

El Imperio Contraataca

Microsoft ha hecho público algo que ya nos imaginábamos desde hace tiempo, noticia que no alegra a nadie, ya que ni los usuarios ni los fabricantes obtienen ningún beneficio cuando se crea un monopolio: Microsoft entra de lleno en la industria de los videojuegos.

Tradicionalmente, crear un juego para ordenador no era nada sencillo. Había que sacar todo el jugo al PC para que el juego fuese rápido y vistoso. Claro, esto sucedía cuando el sistema operativo DOS se limitaba a poco más de lo imprescindible, dejando suficientes huecos para que los programadores tuvieran campo para desarrollar su inteligencia.

Ahora, gracias a la nueva generación de sistemas operativos liderada por Windows 95, tanto el usuario como el programador pueden dedicar su tiempo a otras cosas más interesantes que pegarse con el PC para intentar hacer algo con él (al menos teóricamente).

El problema de todo esto radica en el modo en que se realiza. *Doom* fue un éxito no sólo por la idea del juego, sino por su capacidad de simular un mundo 3D en tiempo real gracias a las increíbles librerías 3D de Id Software. Pero esto sucedía porque DOS no se metía en esos terrenos. Sin embargo, Windows necesita de una librería 3D, también de Microsoft, para añadir esta capacidad a los juegos que funcionen sobre W95. También es cierto que Microsoft permite que otras empresas creen sus propias librerías 3D, pero sería pecar de ingenuos pensar que resulta igual de sencillo programar esta librería si se trabaja en Microsoft o en cualquier otra empresa de juegos. El programador de Microsoft cuando hace un juego dispone de toda la información del sistema operativo que emplea, ya que, en la sala de al lado, está el equipo que desarrolla Windows, mientras que el desarrollador de otra empresa tiene que utilizar el manual que Microsoft le ha querido vender, y que a menos que Bill Gates sea Teresa de Calcuta disfrazada, no tendrá nada que ver con el que trabajan en Microsoft.

Quizás sea un poco alarmista pensar que Microsoft monopolizará también el negocio de los videojuegos, pero si no cambian las cosas, es fácil que muchas empresas de juegos que hasta ahora trabajaban para sí mismas, sean echadas de la carretera o aplastadas y absorbidas por la apisonadora Microsoft.



Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: Julián Pérez, José Villalba Medina, Fernando Pertierra, Javier Toledo, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Athenea" y Luis Gallego.
Fotografía: Carlos Tuñón.
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3º. 08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.

Es una publicación de:



Director Editorial: Julio Rodriguez.
Director de Producción: Gregorio Goñi.
Redacción, administración y suscripciones: Plaza República del Ecuador, nº2, 1º dcha. Tel.: (91) 457 91 91 - Fax: (91) 457 98 36 28016 Madrid, España
Fotomecánica: Fototrama
Imprime: Rivadeneyra.
Depósito Legal: M-24602-92
Printed in Spain VIII-96.

Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Iberoamericana Ediciones, S.A. C/Leonor de la Corte 6035 Quinta Normal. Santiago (Chile). Tel.: (562) 774 82 87, Fax (562) 774 82 89
Importador exclusivo para Mexico: C.E.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P.:03400 México D.F. Tel.: (525) 301-2464
Canarias, Ceuta y Melilla 695 Ptas.

SUMARIO

BC RACERS: REGRESO A LA EDAD DE PIEDRA

Las carreras de coches no son un invento de este siglo. Ya nuestros antepasados se divertían conduciendo sus troncomóviles en locas carreras mientras evitaban las dentelladas del tiranosaurio de turno o los pisotones de animales de 40 toneladas y 50 m. de longitud. BC RACERS te invita a vivir esos momentos donde ganar una carrera significaba quedarse con la mejor chica de la tribu, mientras que si llegabas el último lo más probable es que acabases como plato principal de la fiesta.

OK PC Preview-CD

Pág. 18



FIRO & KLAWD

Dos personajes tan distintos como un orangután y un gato callejero pueden unirse para luchar contra el mal en unas locas aventuras policiacas llenas de acción.

EARTHWORM JIM 2

Pág. 40



El gusano más poderoso de la Galaxia tiene que restaurar de nuevo el orden en el Universo. ¿Podrás aceptar su petición de ayuda?



EN ESTE NUMERO

Super Ofertas del Mes

Hágase Socio del CLUB MULTIMEDIA ¡GRATIS!

CLUB MULTIMEDIA

NOMBRE:
José Miguel Sánchez Muñoz
SOCIO Nº: 16.502
Muestra Simulada
CADUCA: 16/7/96



TARJETA DE IDENTIFICACION PERSONAL

Con la compra de cualquiera de estas ofertas consigues GRATUITAMENTE su Tarjeta de Socio del CLUB MULTIMEDIA (válido por 6 meses), para poder acogerse a todas las ventajas, promociones y superofertas del momento.

Si desea más información de los servicios del CLUB MULTIMEDIA, llame al teléfono:

(91) 564 63 00
(de 10:00 a 20:00 h. ininterrumpidamente).

8.890 Pta

MegaPak V

Pack con los 10 CDs más vendidos en USA en 1995. Manual de cada título en Inglés. Los 10 CDs que componen la colección son: Terminal Velocity, Flight Unlimited (Edición especial para Megapak V), Primal Rage, Pinball Fantasies Deluxe, Jagged Alliance, FX Fighter MS-DOS, Warlords II Deluxe, Great Naval Battles IV, Pool Champion y Entomorph. Software en Inglés.



8.490 Pta

Megapak IV

Pack de 11 títulos variados (Panzer, General, Guardian of the Fleet, Space Ace, Tornado, entre otros).



12.100 Pta

Distribuidor Oficial de MegaMedia y Archivadores CD3 para España:



(91) 564 18 86
(Sólo distribuidores)



4.900 Pta

Clasificador Multimedia

CD3/40 Beige o Negro, con capacidad para organizar hasta 40 CD´s verticalmente sin tocarse entre sí, Dispone de Indice de localización en la tapa y sistema de sujección de CDs.



4.900 Pta

Modelo CD3/16, en negro, acoplables, con capacidad para 16 CD´s. Incluye cinta para colgar.

3.700 Pta



Enviar el Cupón a Larpress, S.A. Pza. República de Ecuador, 2-1º Tfno.: 457 91 91 - Fax.: 457 98 36

❑ Sí, tengo un Equipo Multimedia en casa, marca:__________ Modelo __________

Mi equipo multimedia es: PC ❑ Mac ❑, Tengo modem: SI ❑ NO ❑

NOMBRE __________ EDAD __________ Fecha __________

DIRECCION ENVIO __________

C. Postal __________ Poblac. __________ Prov. __________

CIF/NIF __________ TLF. ( ) __________

Deseo realizar un pedido acogiéndome a la oferta de ALTA GRATUITA como SOCIO del Club Multimedia,

❑ MegaPak V
❑ MegaPak IV
❑ MegaPak V + CD3/16 Negro
❑ Archivador CD3/40 Beige
❑ Archivador CD3/40 Negro
❑ Archivador CD3/16 Negro

Firma:

Nº Unidades: __________ Total Pta: __________

❑ Envíeme el/los productos por ServiPack 48 horas (Península y Baleares) a mi domicilio por un coste de envío de 900 pta. (Canarias por correo).

De acuerdo con la LORTAD, usted tiene derecho a modificar o cancelar los datos de los ficheros que se extraerán de esta promoción.

Estos Precios incluyen IVA. Se reserva el derecho a modificar estos precios sin previo aviso.

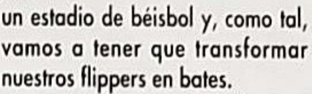
UN PINBALL DEL SIGLO XXI



21st Century Entertainment está en estos momentos trabajando en un ambicioso proyecto que va a tener como nombre *Absolute Pinball*. El juego va a constar de cuatro tableros diferentes, muy complejos en su diseño, con rampas, huecos e interruptores, y muy divertidos, ya que tendremos que realizar diferentes combinaciones para conseguir el mayor número de puntos.

The Dream Factory está ambientado en la ciudad de Hollywood y sus rampas simulan las calles de la ciudad.

Ball & Bats transforma el pinball en un estadio de béisbol y, como tal, vamos a tener que transformar nuestros flippers en bates.



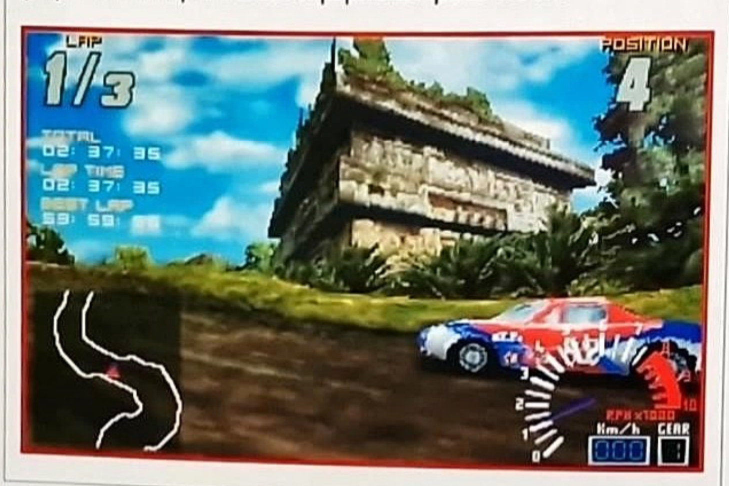
Aquatic Adventure nos lleva al fondo del mar con sus criaturas y arrecifes de coral por entre los cuales tendremos que llevar nuestra esfera metálica para conseguir los ansiados millones.

Desert Run cambia el agua del anterior tablero por las secas dunas de arena y nos traslada a la dura competición automovilística del París-Dakar.

DE NUEVO AL VOLANTE DE LOS MAS RAPIDOS

Virgin Interactive Entertainment tiene en su lista de lanzamientos inminentes la segunda parte del más divertido, rápido y perfecto, visualmente hablando, de los arcades de conducción deportiva: *Screamer II*. Después del éxito que consiguió el predecesor del mismo entre el público, sobre todo por lo divertido que era jugarlo por red, aparte de todas las opciones, trucos y circuitos que tenía, la asignatura pendiente era esta segunda parte que ya es un hecho, para alegría de todos los jugones aficionados a los títulos de carreras, entre los que nos incluimos, por supuesto.

El lanzamiento está previsto para principios de octubre del presente año, aunque puede estar sujeto a cambios. ¡Esperemos que no sea así!



APACHE LONGBOW PARA WINDOWS 95



La versión exclusiva para Windows 95 de este título está a punto de salir a la calle. Esto ha sido así, pues los programadores han pensado que este juego puede alcanzar las prestaciones idóneas en este sistema operativo. También los usuarios de ordenadores Apple Macintosh podrán disfrutar de este simulador, ya que esta versión se encuentra en preparación.

REEDICION DE LOS PRODUCTOS DE SIERRA

Coktel Educative, la distribuidora española de los productos de la compañía programadora Sierra On Line, tiene previsto sacar al mercado una nueva colección con los títulos más famosos de dicha compañía, en un nuevo formato y a un precio mucho menor.

El precio será de 1.995 ptas. y estarán en soporte CD-ROM. Estos son algunos de los juegos que conforman esta colección:

ACES OVER EUROPE
INCA II
GOBLIINS 2
SPACE QUEST IV
LOST IN TIME 1 & 2
GOBLINS 3
SPACE QUEST V
KING QUEST VI
BATTLE BUGS
CAESAR

Y próximamente...:

DETROIT
AIR BUCKS



NOVEDADES DE EPIC MEGAGAMES

Tres son los juegos que esta compañía tiene ahora mismo en la cartelera de las novedades. El primero de ellos es *Radix: Beyond the Void*, un arcade tridimensional en el que controlamos una nave espacial que tenemos que pilotar a través de los túneles de una nave alienígena, infestados de criaturas hostiles que nos atacarán en todo momento.

Xargon es un arcade de plataformas en el que tienes que guiar al poderoso heroe Mavlineous en su viaje a través de los reinos olvidados, luchando contra los enemigos más peligrosos que te hayas encontrado nunca.

The Epic Puzzle Pack es un juego de inteligencia y rompecabezas con el que pasarás más de una noche en vela intentando solucionar los puzzles que este título te propondrá.

GANADORES DEL CONCURSO *GABRIEL KNIGHT II*

La lista de ganadores ya está disponible para todos vosotros. Estos son:

IRENE SANCHO VEGAS - BARCELONA
JOSE MARIA GARCIA VIGARAY - COSLADA (Madrid)
PATXI VIADERO AZJONA - BILBAO

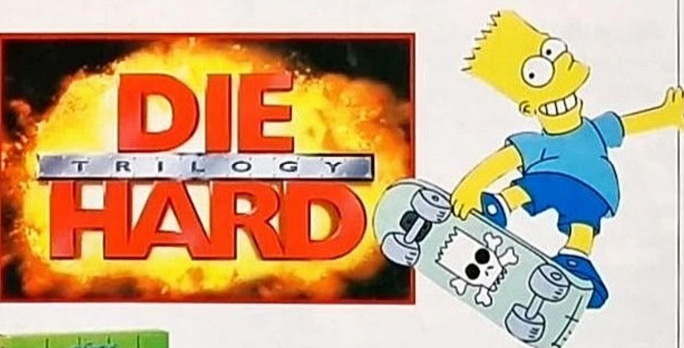
CINE EN TU ORDENADOR



Electronic Arts se está convirtiendo en una de las compañías que más acuerdos de distribución está consiguiendo. Además de su reciente compromiso con IBN, E.A. nos traerá los productos de Fox Interactive, una multinacional muy conocida en España por la producción de películas.

Entre los primeros títulos destaca *Die Hard*, más conocida por *La Jungla de Cristal*. Se trata de tres juegos en un solo paquete y dedicados a la famosa trilogía de películas donde Bruce Willis disfrutaba de su papel de heroico defensor de la película.

The Simpsons Cartoon Studio es una aplicación para realizar dibujos animados y con la loca familia de Bart Simpson y todos los demás personajes de la serie. *ID4* está también basado en una película donde los extraterrestres invaden la Tierra.



Por último, hay que destacar *X-Files*, un juego que aprovecha la inusitada popularidad que hay en todo el mundo sobre esta serie de parapsicología. Una aventura repleta de misterios.



ACUERDO ENTRE IBM Y ELECTRONIC ARTS

Estos dos gigantes de la informática han llegado a un acuerdo por el cual Electronic Arts distribuirá los juegos de IBM. La firma azul ha decidido entrar de lleno en el software de entretenimiento contratando a varios equipos de programación para la creación de todo tipo de juegos y títulos multimedia. IBM ha confiado en Electronic Arts para la distribución de sus productos.

KING QUEST VIII, VUELTA A DAVENTRY

La octava parte de una de las sagas más largas que tiene en su haber esta compañía programadora ya es un hecho, a pesar de encontrarse aún en proceso de programación. Roberta Williams, la creadora de este ambicioso proyecto, nos traslada de nuevo a la mágica tierra de Daventry, aunque en esta ocasión en el cuerpo de alguien mucho más peculiar que a lo que nos tenían acostumbradas las partes anteriores. En esta ocasión, seremos la estatua de mármol de un caballero que ha sido devuelta a la vida debido al efecto reverso de un hechizo lanzado por un malvado hechicero que ha convertido al rey Graham y a toda su familia en piedra.

Los gráficos del juego van a estar completamente renderizados en tres dimensiones, por lo que vamos a movernos en todo momento desde los ojos de la estatua, exceptuando ocasiones especiales en las que será necesario cambiar la perspectiva.

Dentro de poco tiempo, conseguiremos más información acerca de lo que puede ser el lanzamiento más importante de finales de este año y comienzos del 97, fecha prevista para el evento.



NOVEDADES DE LUCASARTS

En la oleada de lanzamientos que LucasArts se dispone a efectuar antes de fin de año, entre los cuales estaba *Mortimer*, al cual dedicamos una preview, destacan algunos títulos para PC y que deben tener muy en cuenta todos los jugones de pro.



OUTLAWS: Esta aventura, con mucha acción en su interior y diseñada especialmente para jugar en red, nos lleva a un ambiente del Oeste que recuerda mucho a las películas rodadas en Almería. Tales películas crearon un género propio denominado "Spaghetti Westerns" y que Lucas intenta homenajear con este juego que dará bastante de qué hablar.

X-WING VS TIE FIGHTER: Es uno de los títulos más esperados por todos los fans de Lucas, pues permite jugar en red a varios jugadores cada uno pilotando un X-Wing rebelde o un TIE imperial. Ahora sí que podrás vivir los combates de *La Guerra de las Galaxias*.

JEDI KNIGHT: También conocido como *Dark Forces II*, es la segunda parte de uno de los juegos tipo *Doom* más aclamados tanto por la crítica especializada como por el público. En su continuación, la historia se complica bastante hasta hacerla una parte indispensable de la acción, porque te podemos prometer que tendrá horas y horas para darle gusto al láser.

AFTERLIFE: Un simulador del cielo y el infierno puede ser tan divertido como original. La última idea de LucasArts sobre lo que puede ser nuestra vida espiritual tras la muerte terrenal. Al parecer va a ser tan "burocrática" como la que actualmente llevamos ahora.








REVISTA OFICIAL NBA
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
Ya está aquí:
Dream Team III
Plantillas oficiales 95-96
Rockets Campeones en Londres
Glenn Robinson Nueva era en Milwaukee
CONCURSO Viaje al All-Star 96
Revista Oficial NBA
te ofrece
la mejor información sobre
★ El Draft
★ El All-Star Game
★ Los Playoffs y las Finales
★ Todos los resultados
y estadísticas
de la temporada
ENTRA EN EL MUNDO NBA
Todos los meses en tu quiosco
Con los pósters, los reportajes, las entrevistas, las noticias y las imágenes más espectaculares
REVISTA OFICIAL NBA
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
Michael Jordan Entusiasma
Hakeem Olajuwon
David Robinson quiere el anillo
Playoffs 95 Candidatos al título
PÓSTER Jordan nº45

ULTIMA HORA: *WARCRAFT II* LO DISTRIBUYE UBI SOFT

Al cierre de la anterior revista, recibimos una noticia bomba en la redacción: *Warcraft II*, nuestro juego favorito, lo distribuirá Ubi Soft en nuestro país. Puestos al habla con los responsables de la compañía, recibimos la agradable sorpresa de que no sólo traerán esta maravilla de la programación, sino que también podemos disfrutar de otras novedades de Blizzard como puede ser *Diablo* o *SpaceCraft*, la versión espacial de *Warcraft*. Por fin alguien ha escuchado nuestras súplicas.

SOVIET STRIKE

¿Os acordáis de *Desert Strike* y *Jungle Strike*? Ambos eran fantásticos arcades en los cuales manejábamos un helicóptero disparando a todo aquel que osara ponerse delante, fuera humano o máquina de guerra. Pues bien, *Soviet Strike* es la continuación. Y, atención, porque entre sus características figura la de un mundo totalmente realizado en tres dimensiones y usando tecnología de 32 bits. Nos imaginamos los requerimientos que pedirá el juego, pero sus gráficos, banda sonora y demás cualidades lo convertirán en uno de los candidatos para proclamarse rey de los arcades del año próximo. Cuando tengamos las primeras pantallas, os la haremos llegar. Lo distribuirá Electronic Arts.

PROEIN, S.A. DISTRIBUYE A CIEN POR HORA

Ocho son las novedades que esta distribuidora española está a punto de poner a la venta, cuya variedad pondrá contento a cualquier jugón, ya que, de seguro, alguno será de su agrado.

Abduction es una aventura espacial en la que controlamos a un astronauta en tierras extrañas, llenas de criaturas alienígenas hostiles que quieren almorzar humano.

AYSOccer es un nuevo juego de balompié que satisfará el ansia futbolística de los aficionados a este tipo de programas.

Fly Fishing es un curiosísimo simulador de pesca en el que tendremos que realizar todas las acciones que deberíamos hacer si quisiésemos ir a hacer lo propio al pantano de San Juan. Desde elegir la caña, el sedal y los anzuelos, hasta seleccionar la carnaza, éste va a ser, sobre todo, un completo y original simulador de vida cotidiana.

Robotech es un arcade en primera persona que se desarrolla en el espacio exterior, donde tendremos que luchar contra robots de gran tamaño, como ocurría en la serie de dibujos animados nipona del mismo nombre.

Spud es una aventura gráfica en la que el protagonista es un niño que deberá hacerse amigo de los animales para llevar a buen término una causa justa. Tanto pingüinos como alces estarán a su lado para apoyarle en sus aventuras.

Super Stardust 96 es el último de los shoot'em'up que van a ponerse a nuestra disposición. Con gráficos renderizados, efectos tridimensionales, enemigos con el tamaño del monitor y una rapidez de acción descontrolada, con toda seguridad, éste va a ser el matamarcianos de la temporada.

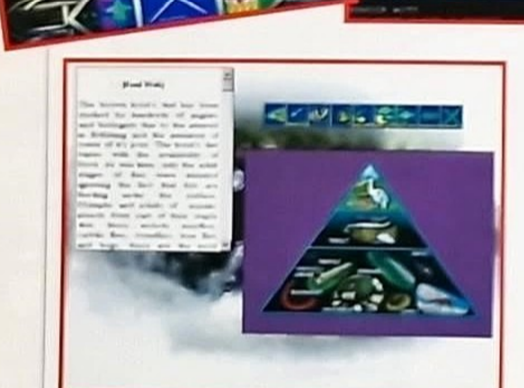
Surface Tension es otro arcade en primera persona, sólo que en esta ocasión estamos a bordo de un vehículo blindado con gran poder de fuego y tendremos que destruir otras unidades tan poderosas como la nuestra.

Y, por último, pero no por ello menos importante, *Trial by Magic*, la nueva incursión en las aventuras con tintes de rol en el que controlamos a un caballero que tendrá que enfrentarse con todo tipo de criaturas mágicas, brujos y enigmas.











CONCURSO WARCRAFT II



Dado el enorme éxito que entre todos los aficionados a los juegos de ordenador ha tenido *Warcraft 2*, hemos decidido en la redacción realizar un gran concurso en el que apelamos a vuestra imaginación y creatividad. Las bases para participar son muy sencillas y lo único que tenéis que hacer es seguirlas paso a paso:

1. Crea uno o más escenarios con el editor que se incluye en el mismo juego y mándanoslo a OK PC.

2. Junto con el archivo o archivos, deberá ir adjunta una breve descripción del mismo, con su nombre, número de jugadores, tamaño del escenario y demás variaciones que hayáis realizado con el editor.

3. Los redactores y colaboradores de OK PC nos ofreceremos gustosamente para probarlo y valorarlo imparcialmente.

4. Los tres mejores serán premiados con un fabuloso juego de última novedad. Además, todos los niveles que recibamos serán incluidos en el CD-ROM de la revista, permaneciendo los mismos intactos. Si queréis que salga vuestro nombre, os aconsejamos que lo introduzcáis en el menú de "Map Proplierties" y, dentro de ese, en "Map Description".

5. Participar en este concurso significa que aceptas todas las bases anteriores y autorizas a la revista la inclusión en el CD-ROM de tus escenarios.

6. Aprovechamos para informaros que en nuestro CD-ROM, a partir de este mes y en adelante, dedicaremos un directorio a todos aquellos lectores creativos que quieran incluir escenarios de otros juegos, versiones shareware de creaciones propias, archivos de musica o sonido (MOD, MID, WAV...), animaciones y en general todo lo que queráis compartir con el resto de los lectores.





Enviarnos todo, junto con el cupón a:

OK PC
Plaza República del Ecuador nº2, 1ºB
28016 Madrid

NOMBRE:
APELLIDOS:
DIRECCION:
CIUDAD" PROVINCIA:
C.P.: TELEFONO: ( )





Ordenador Multimedia Games

Seguro que estás harto de leer los requerimientos mínimos de cualquier juego y ver que tu pobre 386 es apartado del mundo de los juegos. Ya no sabes cómo arreglártelas y quieres comprar un equipo nuevo. Pues echa un vistazo al *Hard Tech* de este mes porque te vamos a presentar algo que puede satisfacer a tu espíritu de jugón insaciable.

Los juegos que puedes ver en cualquier número de la revista son el mejor exponente de la tecnología actual. Cualquier simulador de cualquier tipo, especialmente los de cazas y otros artilugios militares, es un ávido consumidor de memoria, pero incluso los juegos más "simples" de hoy en día piden 8 megas de RAM y un 486 DX como mínimo.

En nuestro país, diversos estudios demuestran que la plataforma más extendida es el procesador 486 en todas sus variantes, aunque hay que decir que un 486 SX 25 Mhz es demasiado pobre con



Los juegos en tres dimensiones agradecen la potencia de los Pentium.

COMPLEMENTO DE EQUIPO

Las prestaciones multimedia del equipo se solucionan con unos elementos de enorme calidad. Por ejemplo, la tarjeta de sonido es una Sound Blaster 16 Value, uno de los modelos más extendidos y con mejores resultados gracias a sus posibilidades MIDI y la compatibilidad total con todos los juegos del mercado. El CD-ROM es una unidad interna de cuádruple velocidad y con una alta fiabilidad en la lectura de los discos.
Pero la estrella del equipamiento son unos fantásticos altavoces de 60 W Sound Space que dan una buena respuesta a cualquier usuario, sea o no amante de la alta potencia musical. Por último, nos encontramos con un sofisticado joystick Wingman Light para jugar con lo último en simuladores.

las prestaciones que ofrece el hermano mayor de la familia el 486 DX4/100 Mhz. De todas formas, todos los juegos actuales funcionan en los 486, pero ya se empieza a extender la recomendación "configuración óptima: Pentium". Así que los aficionados a los juegos de muy alto nivel no tienen más remedio que abandonar sus equipos y actualizarse a los tiempos modernos.

EL PODER DEL PENTIUM

El System es una conocida compañía madrileña en el campo de la distribución de ordenadores, aunque progresivamente va extendiendo sus productos a todo el mercado nacional. Se dedican a todo tipo de productos informáticos, aunque son los propios ordenadores su especialidad, sobre todo en el ámbito de las aplicaciones industriales, oficinas y el mundo empresarial en especial.



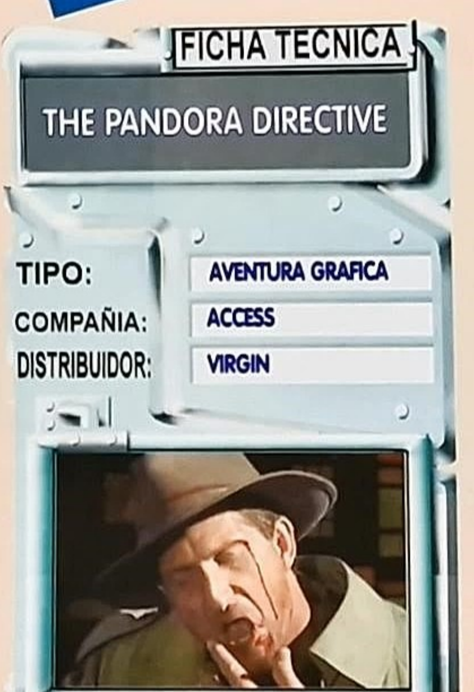
Los últimos años han visto como el parque de PC's domésticos ha aumentado espectacularmente. La constante bajada de precios y el aumento de las prestaciones han popularizado enormemente los sistemas basados en los microprocesadores de Intel. Hay que decir que la agresividad comercial y publicitaria de los gigantes Intel y Microsoft ha decidido el mercado a un lado de la balanza. Pero el otro factor son los juegos y las aplicaciones multimedia. Este tipo de productos es el idóneo para el *Multimedia Games*.

Este ordenador se basa exclusivamente en el microprocesador Pentium, pero se comercializa en varias velocidades, pues nos encontramos con el modelo más económico que corre a 75 Mhz hasta los modelos de 166 Mhz capaces de enfrentarse con cualquier juego cuyos requerimientos mínimos requieran de un sistema potente.

La configuración que tienen todos los equipos es un disco duro de 1 Gb, una unidad 3 1/2, 1.44 Mb, 8 Mb de memoria RAM y ampliables hasta 128 Mb. Una tarjeta gráfica PCI 1 Mb ampliable hasta 2 Mb, además de un excelente monitor de 15 pulgadas no entrelazado y que soporta todos los modos gráficos posibles. Por último, destacar que se incluyen los teclados y ratones homologados por Microsoft, además del sistema operativo Windows 95, con manuales en castellano y licencia. Una garantía de tres años es nuestro máximo seguro para un sistema que nos dará muchas horas de juego.



Nadie se puede aburrir con este ordenador.



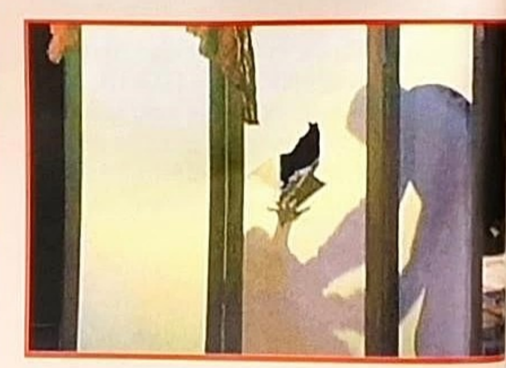
Misterios sin resolver

En el año 1947, un OVNI se estrelló en el desierto de Nuevo México. Desde entonces, las autoridades norteamericanas han desmentido tal suceso. ¿Porqué habrá que esperar hasta mediados del siglo XXI para conocer la verdad?

Tal acontecimiento y el declive de la cultura maya están conectados en el argumento de esta asombrosa aventura gráfica. Una producción con miras al mundo del cine y protagonizada por los actores principales de *Under a Killing Moon*, otro thriller futurista que abrió un nuevo camino en los juegos de ordenador.

The Pandora Directive ha sido realizado por el mismo equipo que la mencionada aventura, aunque ellos no desean que el nuevo título sea una continuación del anterior. Más bien, se trata de un nuevo caso de Tex Murphy, el extraño detective al que tendrás que dirigir en una ciudad llamada San Francisco.











NUEVOS PERSONAJES

Entre las actrices que trabajan en este costoso proyecto interactivo destaca sin duda alguna Tanya Roberts. Una de las mujeres más deseadas durante los años 70 y de cuyo trabajo no habíamos oído hablar mucho últimamente. Ella pondrá gran parte de su salsa y erotismo (el juego tiene varias escenas subidas de tono) para contrarrestar el exceso de celo que tiene Murphy en su trabajo.

De lo dicho se deduce que estamos ante una bomba que explotará a finales de este año. Tiene de todo: gráficos renderizados, escenas cinematográficas y una banda sonora envidiable por la calidad de los temas y los artistas que actúan. Sólo falta una cosa: descubrir un misterio que durante años ha trastornado a los amantes del ocultismo y de las series como *Expediente X*. ¿Donde ha dejado el gobierno americano los cuerpos sin vida de los extraterrestres? ¿La civilización maya conocía personalmente a sus dioses? ¿Eran estos dioses simplemente una raza de otro planeta? La respuesta se encuentra en *The Pandora Directive*.



● ANGEL FCO. JIMENEZ





Cuando la arqueología es aventura

El personaje creado hace ya tiempo por la mente genial de Steven Spielberg ha sido protagonista de muchos juegos, la mayoría de ellos planeando sobre el género de las aventuras gráficas. Sin embargo, ninguno de ellos ha sido nunca tan original como el que ahora nos ocupa.

Presentado como un pequeño gran juego y preparado para funcionar exclusivamente bajo Windows, este título que se encuentra aún en proceso de programación es un divertido producto en el que vamos a controlar al avispado arqueólogo a lo largo de numerosas aventuras.

Bajo una perspectiva cenital que nos da una gran visión de juego, vamos a poder movernos por diversos escenarios en busca del hallazgo histórico. Hablaremos con gentes diversas, desde un cantinero, hasta otros aventureros, pasando por indígenas amistosos con los que hacer trueques interesantes, para conseguir el objeto o la información necesaria para seguir adelante en la misión. Compraremos el equipo necesario en las tiendas del poblado, que irán desde munición para las armas, gasolina y, en definitiva, todo lo necesario para adentrarnos y salir con vida en esos terrenos inhóspitos que vamos a tener que atravesar.

Una vez fuera de terreno civilizado, deberemos luchar contra indígenas, fieras salvajes y toda clase de trampas mortales que pondrán a prueba dos cosas, los reflejos de Indiana Jones y tu ingenio a la hora de solucionar los diferentes enigmas que te encontrarás en la aventura.

UN MUNDO DISTINTO CADA VEZ

Una de las características principales de este juego es la posibilidad de crear un mundo cada vez que queremos participar en un aventura junto con nuestro querido héroe, con lo que nunca una partida será igual a otra y eso aumenta la jugabilidad y disminuye enormemente la posibilidad de caer en el tan temido aburrimiento.







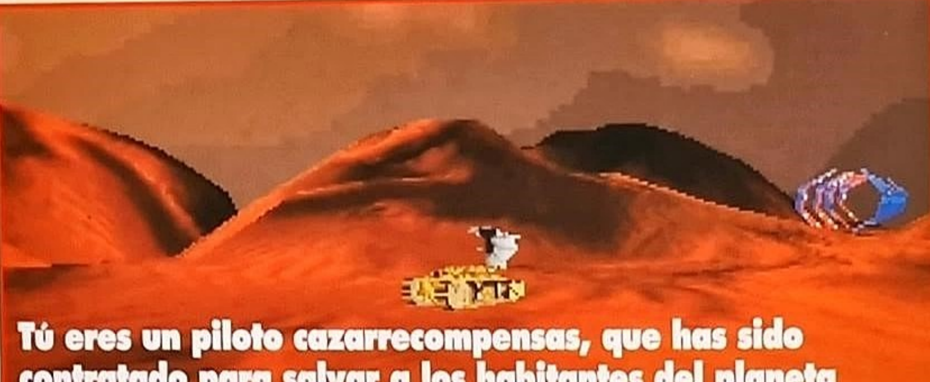
Aún queda algún tiempo hasta que veamos la versión definitiva, pero hasta entonces os mantendremos lo mejor informados que podamos acerca de este título sencillo, pero que, aún así, está muy bien pensado como juego simple y puede dar la campanada.

CARLOS F. MATEOS

UN JUEGO ESPECIAL PARA OFICINAS

Se acabó eso de que mientras estás en tu puesto de trabajo y no tienes nada que hacer, tengas que contentarte con el solitario o el buscaminas de Windows y, en el mejor de los casos con una de esas réplicas del tan conocido *Tetris*. A partir de ahora todos los empresarios, oficinistas y demás trabajadores tendrán una buena excusa para hacer el vago, teniendo cuidado de que no les pille el jefe: *Indiana Jones Desktop Adventures*.





Tú eres un piloto cazarrecompensas, que has sido contratado para salvar a los habitantes del planeta Dator 5 de una invasión alienígena que se les cierne sobre la cabeza, peligrando su existencia. A bordo de tu tanque todoterreno, tendrás que exterminar a la peligrosa raza voraxians.

Rescate inminente

Un nuevo juego tridimensional se nos presenta, esta vez con un argumento de lo más interesante. Somos un piloto que ha sido contratado para acabar con la escoria alienígena que son los voraxians para así salvar las colonias mineras que han sido instaladas en el planeta Dator 5. Nuestro vehículo blindado está armado con misiles de cabeza explosiva, de una potencia destructiva increíble y tiene la capacidad de adaptarse a cualquier terreno, por lo que será nuestra mayor garantía de vida.

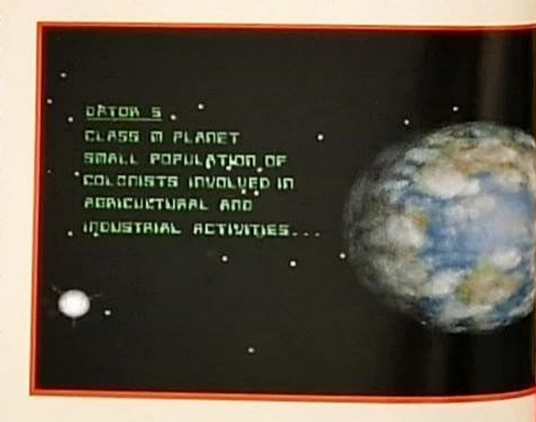
EXTERMINACION ALIENIGENA

Scorched Planet tiene dieciocho misiones diferentes entre sí, cargadas de acción y destrucción, que harán las delicias de todo amante de los arcades que se precie de serlo. La opción de multijugador ha sido incluida para añadir más jugabilidad al producto, de manera que puedas unirte con tus amigos, en la peligrosa misión de salvar un planeta, cada uno a los mandos de un tanque todoterreno y convertible. Hasta ocho personas podrán participar simultáneamente transformando su MVII en una nave caza espacial repleta de armamento o el tanque que ya hemos mencionado con anterioridad.

A finales del verano vamos a tener la oportunidad de disfrutar exterminando escoria extraterrestre y liberando a todos los humanos que pueblan las colonias mineras, a bordo de nuestra máquina de guerra.

● CARLOS F. MATEOS





Lucha contra los alienígenas a bordo de tu MVII





FICHA TECNICA

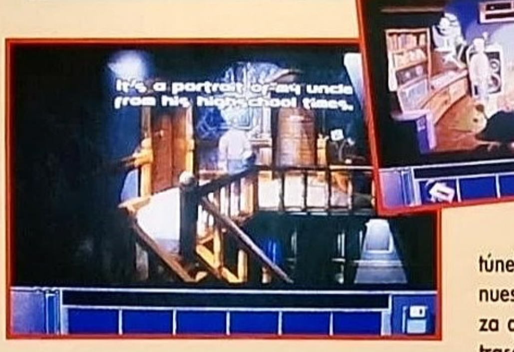
ALIEN INCIDENT

TIPO:	AVENTURA GRAFICA
COMPAÑIA:	GAMETEK
DISTRIBUIDOR:	PROEIN, S.A.



Un chaval en busca del misterio

Un tío inventor con una personalidad de lo más rara, una misteriosa mansión llena de aparatos sin utilidad a primera vista y la presencia de una civilización extraterrestre suponen los principales ingredientes de una aventura gráfica que nos recuerda los mejores momentos del género.



Es Halloween y tu tío el inventor aprovecha la festividad para tomarse un descanso después de muchos meses de trabajo en su último descubrimiento: una máquina capaz de realizar agujeros en el espacio-tiempo para acortar el viaje a través del espacio. Antes de dejar la casa, la máquina es activada y cumple su función.

A muchos millones de años luz de distancia, una enorme nave espacial cruza el infinito en busca de un nuevo planeta por conquistar. Sus ocupantes son una belicosa raza que sólo piensa en tener nuevos esclavos a su servicio. De repente, el espacio se curva y ante ellos se forma un túnel que los conduce directamente a la órbita de nuestro planeta. Afortunadamente para ellos, la raza que vive en la Tierra está lo suficientemente retrasada tecnológicamente como para conquistarla sin problemas.

Una escuadrilla de asalto es enviada directamente a la casa del inventor que ha causado el túnel y es secuestrado por los invasores. ¿Qué puedes hacer? Bueno, éste es el argumento de la aventura.

CAPTURAME ESE ALIEN

El principal objetivo de la aventura es lógicamente rescatar al inventor. Claro está que tú tomas el papel de joven sobrino alucinado por las hazañas de su tío. Así que agudiza tu ingenio, pues *The Alien Incident* contiene cientos de enigmas por resolver y objetos que utilizar. Una de las premisas que aquí consideramos imprescindible en cualquier aventura gráfica que se precie.

La versión que disponemos en la redacción es prácticamente idéntica a la final del juego y nos ha gustado bastante, aunque su interfaz peca de antiguo. Pero si el manejo deja algo que desear, los gráficos tienen una calificación de notable, no de espectaculares, sino que, como en otros juegos clásicos de aventuras del tipo de *Simon* o *Monkey Island*, los fondos y personajes son muy imaginativos y llenos de color.

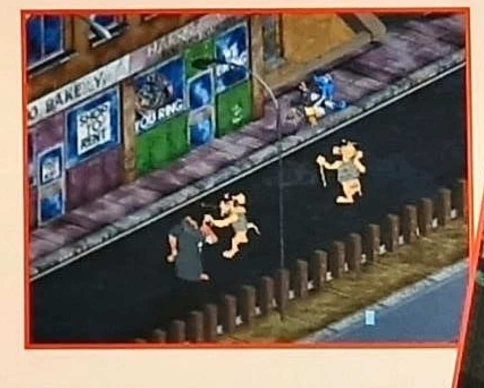
The Alien Incident promete ser una entretenida aventura para los incondicionales del género. Pronto analizaremos su versión definitiva para erradicar de la Tierra a esos pesados extraterrestres.

● ANGEL FCO. JIMENEZ



El futuro cabeza de lista

Muy de vez en cuando y en contadísimas ocasiones, aparece uno de esos títulos que pueden dar un giro de 180° a las listas de ventas. *Firo & Klawd* es un claro ejemplo de ese tipo de juegos y está a punto de aparecer en todas las tiendas especializadas. Preparáos, pues este producto puede ser el mayor bombazo de este otoño.



Firo & Klawd es un arcade con tintes de aventura para uno o dos jugadores, presentado bajo una perspectiva isométrica. En él controlamos a los personajes que dan nombre al juego y vamos a tener que movernos por toda una serie de escenarios diferentes, luchando con infinidad de enemigos para conseguir que prevalezca la ley sobre el crimen.

Klawd es un gato callejero que se ha criado en los ambientes más duros y que ahora, tras muchos golpes dados por la vida, ha decidido pasarse al lado de la ley y darle una lección a todos los mandamases del hampa.

Firo es un obeso y decepcionado orangután policía, respetado más por los criminales que por sus compañeros. Sus métodos son demasiado rudos para alguien que trabaja en su puesto.

Por los azares del destino, estos dos personajes, tan distintos en todos los aspectos, van a unirse









para luchar contra todo aquel que atente contra la ley y el sistema, y por supuesto con mucha mano dura para que no se le ocurra volver a intentarlo.

GRAFICOS IMPRESIONANTES

Tanto los escenarios, que han sido realizados con un gran gusto, como los sprites que en el movimiento, en la resolución y el colorido son fantásticos, le dan un aspecto de juego estrella.

Firo & Klawd tiene el aspecto de una máquina recreativa; de hecho, si nos lo hubieran enseñado sin decirnos que es un juego para PC y dentro de la carcasa de uno de esos cachibaches, no nos lo hubiésemos pensado dos veces a la hora de echar una moneda en la ranura y es que tiene todas las características necesarias para considerarla como tal. Podemos elegir entre uno o dos jugadores, controlando cada uno de ellos a uno de los protagonistas y en el caso de un solo jugador pudiendo elegir al que prefiera; tiene toda la acción del más trepidante de los arcades; aparecen miles de enemigos en la pantalla con intenciones aviesas; tiene seis subjuegos que complementan al principal, proporcionándole un muy elevado índice de diversión. En dichos subjuegos varía la perspectiva hacia una en primera persona, donde al igual que máquinas como *Operation Wolf*, *Virtua Cops* y demás del estilo en las que controlando un punto de mira tenemos que acertar de lleno contra todo aquel que aparezca en la pantalla.

Tenemos hasta 21 niveles de acción continua, todos ellos dentro de la ciudad de New Yak, lugar donde se desarrollan los hechos, todos ellos diferentes entre sí, armas diferentes entre las que escoger para acabar con los adversarios y variados caminos para finalizar cada fase y el juego.

FIRO & KLAWD, PROTAGONISTAS DE LUJO

Estos dos graciosos personajes son los protagonistas del juego que tiene su mismo nombre. Muy diferente el uno del otro, sin embargo tienen la misma misión: limpiar la calle de maleantes e indeseables, usando sus armas y habilidad.



EL EXITO DEL OTOÑO

Desde que *Firo & Klawd* es un hecho más que una idea está predestinado a convertirse en el mayor éxito del final de verano, otoño y principio del invierno. A pesar de que el producto aún no está finalizado y lo que hemos visto para poder realizar esta preview es algo muy precario y temporal y que puede someterse a un gran número de cambios, estamos seguros de que si mantiene esta calidad o incluso la supera, no tendrá ninguna dificultad a la hora de escalar puestos en la lista de los más vendidos, hasta llegar al primero.

Este título va a ser la sensación del otoño venidero

BMG Interactive puede apuntarse un tanto, pues el hecho de distribuir un título como éste supone un éxito automático tanto a nivel de la prensa especializada en la que la calidad del título que se verá impresa en las puntuaciones, como en el público que verá con gran agrado como todavía se pueden seguir haciendo auténticas obras de arte informáticas.

● CARLOS F. MATEOS









TIPO: ARCADE
COMPAÑIA: FRIENDWARE
DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE



Creadores de muerte

Friendware, la joven y emprendedora compañía de software española, ha decidido realizar su propio juego de acción. Disfruta de las primeras imágenes de lo que puede considerarse el juego español más importante del próximo año.

Ultimamente todos los medios de prensa especializada nos quejábamos de los pocos proyectos que se realizan en nuestro país a nivel de software lúdico. Pocos juegos se han distribuido fuera de nuestras fronteras y con "garantía de origen auténticamente ibérico", pero una gran parte de los que sí se han hecho tienen como responsable a Friendware. Esta compañía, que empezó comercializando versiones "shareware", poco a poco ha ido incrementado sus perspectivas de futuro y, para fortuna de los jóvenes grupos de desarrollo nacionales, ha creado el proyecto *Blade*.

¿LO MEJOR?

Puestos al habla con Rafael Díez, uno de los responsables de Friendware, nos dijo que *Blade* sería algo más que *Doom* o *Duke Nukem 3D*, no nos encontraríamos con un juego en perspectiva de primera persona y dispuestos a machacar todo bicho viviente. En *Blade* habrá violencia y combates contra todo tipo de monstruo, pero desde un entorno distinto.

En primer lugar, hay que hablar de la tecnología usada para la creación de los escenarios. En las imágenes podéis comprobar la enorme calidad ya presentada en las primeras versiones del juego. Se ha utilizado nuevos "engines" para el diseño de las texturas de las paredes y sobre todo de los puntos de luz, como puede ser antorchas o luz natural del sol, aunque los escenarios tenderán a ser bastante tenebrosos y solitarios, como acostumbran los juegos de fantasía.

Otro de los aspectos que más nos fascinaron de las posibilidades de *Blade* es el diseño y movimento de los personajes. De enorme tamaño, pues ocupan una gran parte de la pantalla, tanto los tipos "buenos" como los "malos" son espectaculares gráficamente. De hecho, parece una película por los planos escogidos durante el transcurso de esta aventura/arcade/lucha, si es que hay que inventarse un género para *Blade*.

En definitiva, cuando obtengamos más información de *Blade* rápidamente os la haremos llegar.

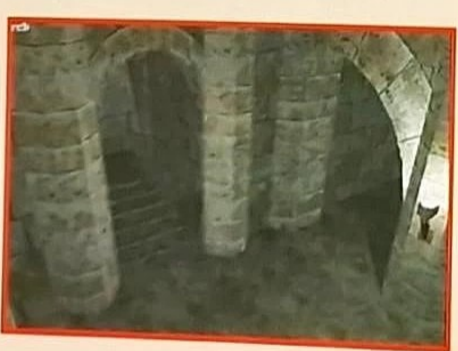


Hay que tener una cosa en cuenta: *Blade* será el primer ejemplo de lo que la gente de este país puede realizar con medios, porque imaginación ya la tenemos.

● ANGEL FCO. JIMENEZ







La revista multimedia más completa

Incluye ¡2 CD-ROM!

Curso de Dibujo, nueva sección erótica "Eros", demo jugable de Civilization II, las 10 mejores aplicaciones de shareware con instrucciones en castellano... ¡y más de 350 aplicaciones para Windows 95, Windows, OS/2 y MS-DOS!

Ya a la venta el número de agosto



Duke Nukem 3D

A partir de este número comienza lo que será una serie de artículos en los que se explicará, paso a paso, el funcionamiento de *Build*. Este es el programa utilizado por el equipo de 3D Realms para la elaboración de todos los niveles de que consta *Duke Nukem 3D*. Con él se podrán construir nuevos niveles, con la imaginación como único límite.

Diseño de escenarios para Duke Nukem 3D (I)

Para poder ejecutar correctamente el programa se deben copiar todos sus archivos (estos se encuentran en el CD-ROM en el subdirectorio D:\GOODIES\BUILD) al directorio en el que se encuentre el juego instalado en tu disco duro. Una vez hecho esto, se puede ejecutar el programa 'BSETUP' para modificar la resolución de trabajo. No es aconsejable utilizar una resolución demasiado alta, pues durante el proceso de creación de un nivel será necesario consultar ciertos valores numéricos que pueden aparecer excesivamente pequeños. A continuación bastará con ejecutar 'BUILD' para comenzar con el diseño del escenario.

ACERCA DE BUILD

Build permite dos formas de edición de niveles: 2D y 3D. El modo 2D es una forma esquemática de ver el nivel, como si de un programa de dibujo se tratase. En este modo, las paredes aparecen como líneas y el resto de los elementos como marcas representativas. El modo 3D, sin embargo, presenta la misma visión que el propio juego, a excepción de algunos detalles que pueden ser ligeramente distintos como es el caso de los interruptores, puertas y efectos de luz. Cuando se inicia *Build* y se va a crear un nivel desde cero, se entra en modo 2D. Para pasar a modo 3D basta con pulsar la tecla ENTER del teclado numérico, así como para volver a modo 2D. Si se va a modificar un escenario ya creado aparecerá, por defecto, el modo 3D.

Antes de empezar a comentar el editor hay que exponer algunos conceptos acerca de los niveles o escenarios. Un nivel consta de cuatro elementos básicos: sectores, paredes, vértices y sprites. Los sectores constan de paredes, suelos y techos. Por tanto, los sectores serán las habitaciones, pasillos y espacios abiertos. Las paredes son los espacios entre el techo y el suelo. Los vértices son las esquinas, si estamos en 3D, o los dos puntos que constituyen los extremos de una pared, si estamos en mo-



Este es un ejemplo de edición en modo 3D.

do 2D. Por último, los sprites son los enemigos, armamento extra, interruptores, etc. Es decir, todo lo demás que aparece en el juego.

PRIMER CONTACTO CON EL EDITOR

Una vez arrancado el programa se puede observar una flecha blanca. Esta flecha indica la posición actual. De esta forma, cuando pasamos a modo 3D, la visión coincidirá con la posición y orientación de la flecha. Siempre que se quiera pasar a modo 3D, la flecha blanca deberá estar posicionada dentro de un sector válido.

Además se puede apreciar la existencia de una flecha marrón. Si actualmente no aparece en pantalla se debe presionar la tecla BLOQ DESPL para verla. Aparecerá justo donde estaba la flecha blanca, por lo que será necesario cambiar la orientación de la flecha blanca para localizarla (para ello se utilizan las teclas de cursor). Esta flecha indica la posición inicial del jugador cuando se carga el nivel en el juego.

En la zona inferior de la pantalla, en modo 2D, hay un panel de texto. Este panel proporcionará información de diversa índole. En él se pueden obtener atributos de los elementos (como sombreado y número de repeticiones de la textura aplicada). Para ello se debe apuntar al elemento deseado y presionar la tecla TAB, si se quieren obtener los atributos de un sector, o ALT-TAB si se desea esto mismo para paredes y sprites. Pueden existir paredes de dos caras, en donde cada cara tiene atributos distintos. Para obtenerlos es necesario colocarse en la cara deseada y presionar ALT-TAB.



Librería de sprites.

Se puede hacer zoom sobre la rejilla, utilizando las teclas A y Z

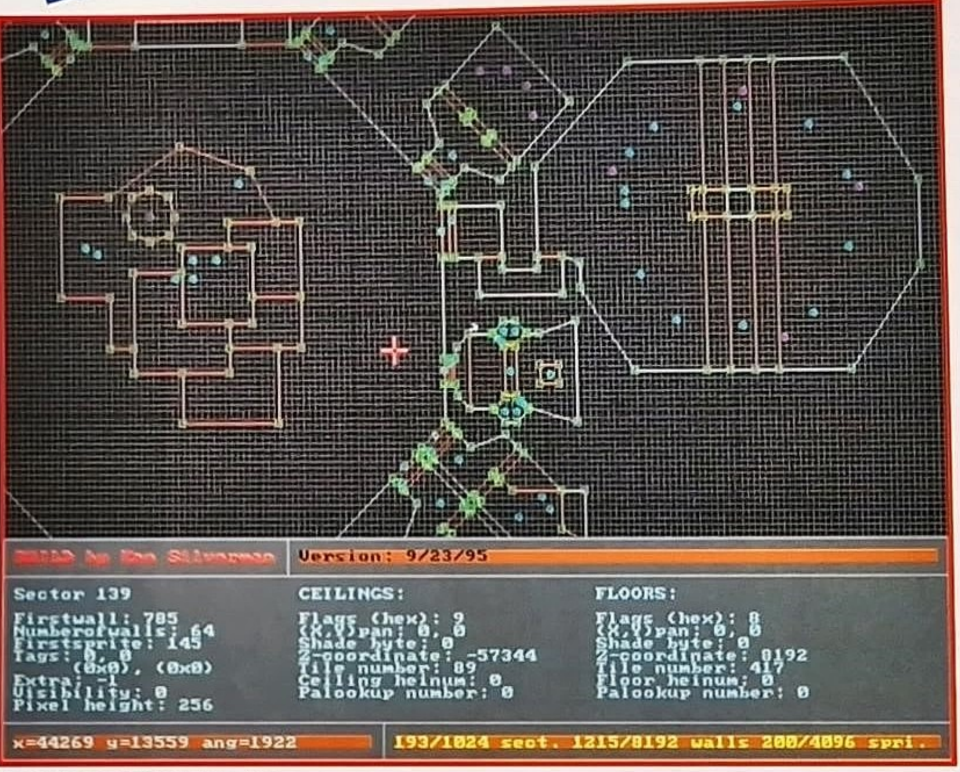
Cuando se necesite seleccionar un elemento, hay que tener en cuenta que el programa hará que el elemento más cercano al cursor se muestre parpadeante, indicando que ese será el seleccionado cuando se presione el botón izquierdo del ratón. El botón derecho del ratón permitirá cambiar la posición actual.

La rejilla de construcción admite siete graduaciones. Las seis primeras muestran una rejilla más o menos cuadriculada. Cuanto más alta es la graduación mayor es la cuadriculación y, por tanto, mayor precisión.

La séptima graduación no tiene rejilla, por lo que se utiliza sólo para imprimir y planear el nivel. Para alternar entre las distintas graduaciones se utiliza la tecla G. Cuando se introduce algún elemento en la rejilla, éste siempre se posiciona en el cruce de líneas más cercano a la posición especificada. Cuando se quiera colocar un elemento con más precisión de la que nos proporcionan los cruces de líneas de la rejilla, se debe desactivar la característica anterior, para lo que habrá que utilizar la tecla L.

También se puede hacer zoom sobre la rejilla, utilizando las teclas A y Z.


Los sprites constituyen los elementos básicos de decoración.



Aspecto final del nuevo nivel.

CONSTRUYENDO UN NIVEL BASICO

Tras arrancar *Build* aparecerá el modo 2D. Para diseñar un primer escenario se utilizará un simple sector cuadrado. Para construirlo, se debe posicionar el apuntador del ratón sobre el punto que será el primero de los cuatro vértices que hay que marcar y se presiona el espaciador. El primer vértice ya queda fijado. A continuación se debe desplazar el apuntador a la derecha unos centímetros y presionar de nuevo el espaciador para marcar el segundo vértice. Ahora se sube el ratón y se marca el tercer vértice (de nuevo con el espaciador). Después se desplaza el apuntador a la izquierda hasta la altura del primer vértice y se marca el cuarto vértice. Para terminar se lleva el cursor al primero de los vértices y se presiona el espaciador para completar el dibujo del sector. Para ver cómo ha quedado, coloca la posición actual (flecha blanca) dentro del sector y presiona el ENTER del teclado numérico (la textura de las paredes es un poco fea, pero más adelante se cambiará).

Desde el modo 2D se puede modificar la posición de los vértices arrastrándolos con el botón izquierdo del ratón. Si durante el proceso de dibujo de líneas se comete un error, la tecla de borrado (backspace) permite anular el último vértice marcado.

Seguramente, el sector recientemente creado tenga poca altura. Para modificarla se debe entrar en modo 3D y utilizar las teclas REPAG y AVPAG.

Una vez diseñado el sector, hay que determinar la posición de inicio del jugador. Para ello la flecha blanca debe estar dentro del sector, en la posición en que se desea empezar y presionar la tecla BLOQ DESPL.

Antes de salir a probar el sector en el juego, se va a añadir un nuevo elemento: uno de los enemigos. Tras pasar al modo 3D, hay que apuntar al suelo o techo donde se quiere el sprite y presionar la tecla S. Aparecerá un bloque cuadrado texturado con el mismo material que tenían las paredes. Apuntándolo con el cursor se presiona la tecla V, momento en el que se mostrará una pantalla en negro con un pequeño recuadro que contiene la textura de la pared. Al presionar otra vez la tecla V, aparecerán todas las texturas disponibles. Al final de la librería de texturas se encuentran las que se corresponden con los enemigos. Hay que localizar la de nombre "liztroop" y seleccionarla con ENTER. Al volver al modo 3D, se podrá ver el enemigo en el escenario.

Como aproximación al editor ya es suficiente. Para salvar el trabajo hay que volver al modo 2D y presionar ESC y luego A. Tras dar nombre al nivel se puede salir con ESC y Q. Si se quiere cargar un nivel se puede hacer de dos formas: indicar el nombre del nivel a cargar en la línea de comandos (BUILD nombre_del_nivel) o arrancar el programa y cargarlo después con ESC y L.

CARGA DE ESCENARIOS

Para jugar el nivel creado hay que ejecutar el programa SETUP del juego y activar la opción de selección del nivel de usuario. Tras seleccionar el nivel que se creó hay que activar salvar y arrancar el juego.

Esto ha sido una breve introducción al uso de *Build*. En próximos números se continuará explorando este apasionante programa para crear escenarios totalmente personalizados.



Olympic Games

Los Juegos Olímpicos de Atlanta son el acontecimiento deportivo más importante de 1996. Su coincidencia con el centenario desde los primeros Juegos de la Era Moderna se celebra con *Olympic Games* por parte de U. S. Gold.

Espíritu de superación





Las Olimpíadas se celebran cada cuatro años y este tiempo también coincide con el lanzamiento de programas deportivos donde el atletismo predomina sobre el fútbol, baloncesto o rugby. U.S. Gold lleva ya bastante tiempo diseñando juegos de este tipo y, a decir verdad, *Olympic Games* les ha salido redondo; tal vez, sea el más importante de su categoría.

GRAFICOS ELEVADOS AL CIEN POR CIEN

Olympic Games se desarrolló primero para la consola Playstation de Sony, para posteriormente adaptarla a las plataformas PC, así que los menús de configuración y manejo del juego se basan directamente en la filosofía que impera en los juegos de la Playstation, pero los excelentes gráficos de la consola todavía han sido mejorados.

Tanto las animaciones como las propias pruebas han sido realizadas con gráficos renderizados y otras maravillas de la técnica. Tras ver las primeras versiones de *Olympic Games* podemos asegurarnos que es el mejor juego de esta factura que hemos visto, aunque, como es lógico, necesitarás un equipo de lo más potente para poder disfrutarlo. Los gráficos y la banda sonora lo merecen.

Hay varias modalidades del juego: olimpíada y arcade. Mientras que en arcade vale con ganar una vez las pruebas, en las olimpíadas deberemos superar varias mangas de cada prueba para clasificarnos y obtener una buena pun-

TU Y TUS AMIGOS

Olympic Games no es un juego con el que se pueda conectar en red con varios ordenadores al mismo tiempo, pero sí que permite utilizar varios joysticks o cualquier tipo de dispositivo de control para que puedan jugar hasta 8 personas al mismo tiempo. Esto último sólo se produce en las carreras tanto en natación como en pista, con las clásicas de 100 y 400 m.

LAS PRUEBAS

100 METROS. Es una de las pruebas reina del atletismo y, tal vez, la que más expectación provoca cuando se consigue un nuevo récord. Muy difícil de lograr en el juego.

400 METROS. Pura velocidad, aunque la resistencia es vital durante el tramo final de la carrera. Una de las mejores pruebas para jugar en modo multijugador.

JABALINA. Complicada en un primer momento, el truco consiste en buscar el ángulo de 45° en el momento de tirar la jabalina. Seguro que consigues la primera clasificación.

MARTILLO. La más difícil de manejar y de ganar en ella. A través de las barras de energía, debes pulsar en el momento justo para conseguir un buen lanzamiento, pero no está asegurado el éxito al cien por cien.

DISCO: Similar a la anterior, pero con el añadido de que el disco puede caer directamente sobre tu cabeza si eres lo suficientemente malo como para hacerlo. Sin duda, es una de las escenas más divertidas de Olympic Games.

SALTO DE LONGITUD: No debería darte muchas complicaciones esta prueba. Tras unos intentos te harás rápidamente con ella.

TRIPLE SALTO: Su funcionamiento es muy parecido al salto de longitud, pero con la salvedad de que tienes que pulsar tres veces sobre la señal. Para dejarse los dedos.

SALTO DE ALTURA: Con una dificultad media, el salto de altura es una de las pruebas más divertidas.

SALTO CON PERTIGA: Difícil cuando llegas a la barrera de los 6 m. No obstante, su enorme atractivo gráfico y los asombrosos movimientos del atleta al efectuar el salto la convierten en una de las pruebas más adictivas.

NATACION: Es la prueba más fácil de todas, sólo tienes que tener en cuenta la resistencia de tu corredor en el último tramo bajando un poco el ritmo.

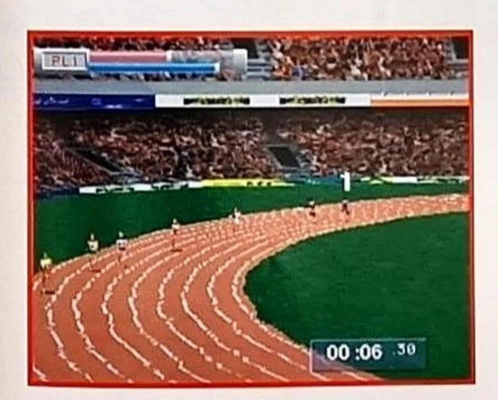
TIRO CON PISTOLA: De una velocidad vertiginosa, el tiro con pistola rompe los nervios a cualquiera. Se desarrolla en varias mangas, cada una de las cuales con menos tiempo para efectuar los disparos y necesariamente debemos acertar en el centro de las dianas. Para volverse loco.

TIRO AL PLATO: Bastante divertida. Nuestra máxima preocupación es buscar la mejor posición para el punto de mira y disparar. No es muy difícil, aunque algunas veces la trayectorias de los platos se superponen para poner a prueba nuestros reflejos.

TIRO CON ARCO: En esta curiosa prueba nuestro principal enemigo va a ser el viento. Una flecha nos indicará la dirección y potencia del viento y así tendremos que colocar el arco para efectuar el tiro.

LEVANTAMIENTO DE PESO: Es la prueba más difícil de manejar, pues tendremos que usar la barra de energía varias veces para levantar el peso, mantenerlo y soltarlo. Todo un alarde de aguante.

ESGRIMA: La última prueba es la más espectacular. Realizada de forma magistral, la prueba destaca por los excelentes movimientos de los espadachines tanto en los movimientos de ataque, defensa como en los de derrota. De estos últimos hay una enorme variedad que seguro que tendrás el placer de probar cada uno.





tuación y poder seguir así con otras pruebas. Lo más lógico antes de enfrentarte contra las modalidades es practicarlas, ya que también existe esta opción.

Olympic Games se puede adaptar a las necesidades de cada usuario gracias al estupendo menú de configuración que posee, donde en caso de desesperación puedes ajustar la dificultad al mínimo.

Por último, hay que destacar la excelente labor de traducción que ha hecho Electronic Arts con el juego. Una práctica que ya suele ser habitual en la compañía por excelencia de los juegos deportivos y que con *Olympic Games* han alcanzado una cota difícil de superar.

ANGEL FCO. JIMENEZ



Return Fire

¡Cómo echábamos de menos esos arcades con tintes clásicos que tantas y tantas horas de diversión nos dieron en su tiempo! ¿Qué fue de esos juegos que únicamente con unos gráficos sencillos y un sonido respetable y, eso sí, con unas dosis de adictividad y diversión impresionantes nos ponían delante del ordenador durante días y días, con sus noches? *Return Fire* nos devuelve el encanto de esos títulos de los que guardamos un grato recuerdo.









En lo clásico está lo divertido

Diversión sin más pretensión

Como en uno de esos arcades de guerra de toda la vida, vamos a tener que mover nuestro ejército por el terreno enemigo disparando a diestro y siniestro, acabando con las tropas adversarias que, acercándose por docenas, intentan hacer lo mismo con nosotros.

El terreno en el que nos movemos en *Return Fire* ha sido realizado con diferentes perspectivas que varían según la situación en la que nos encontremos, es decir, si estamos en una carretera o un camino muy largo, el zoom se abrirá enormemente para darnos más visión del mapa, mientras que, si estamos atacando una base, se acercará casi hasta primer plano, pues lo que necesitamos es una mayor precisión de disparo.

NOVEDADES BELICAS

A la hora de ponernos a guerrear vamos a tener la posibilidad de elegir entre cuatro vehículos diferentes. El primero



DOS JUGADORES AMIGOS O ENEMIGOS

Existe una modalidad de juego en la que pueden participar dos jugadores a la vez, cada uno usando una parte del teclado, o uno con joystick, y en la que, escogiendo las diversas unidades tendremos, o bien que atacar a la máquina, o luchar entre nosotros hasta destruir la base contraria.





es un helicóptero armado con una ametralladora de gran calibre y misiles aire-aire y aire-tierra, que servirá sobre todo para reconocimiento de terreno y destrucción de unidades de tierra, aunque tendremos que tener mucho cuidado con las torres de defensa y los antiaéreos que provocarán mucho daño en los mecanismos.

El segundo es un carro armado con misiles, perfecto sobre todo para atacar desde lejos, gracias a su gran rango de tiro y muy útil para aplastar infantería, pues, además de ser un vehículo pesado, es muy rápido.

El tanque va a ser nuestra tercera opción y, sin duda, una de las más valiosas, ya que tanto su blindaje casi impenetrable como el poder de sus disparos lo convierten en la mejor máquina de combate de entre todas las que tienes a tu disposición.

El jeep es el cuarto vehículo y, aunque carece de blindaje, es perfecto para realizar misiones relámpago, pues tanto su velocidad, como su maniobrabilidad son las mayores de todos y servirá sobre todo para recoger las banderas enemigas y acabar con infantería, gracias a las granadas con las que va armado el copiloto.



MUSICA DE GRAN CALIDAD

Este es el punto más fuerte de *Return Fire* y es que cada uno de los vehículos y situaciones tiene una música diferente, todas ellas clásicas y bien conocidas por el público. Desde la Cabalgata de las Valkyrias, famoso por formar parte de la banda sonora de *Apocalypse Now* y el Vuelo del Mosquito, entre otras.

Da gusto ver cómo todavía los programadores siguen confiando en la nueva usanza a la hora de hacer juegos y eso es algo de agradecer.

CARLOS F. MATEOS

4-4-2

Los juegos de fútbol siempre han gozado de una gran aceptación entre todo el público aficionado a los simuladores deportivos. Con el título tan original de 4-4-2, Virgin Interactive nos presenta este nuevo título que vuelve a tocar el género del deporte rey.



Formación de ataque

Aunque en un principio el nombre del juego iba a ser *Vip Soccer*, al final se decidió cambiarlo por algo tan original como una táctica de juego. Muchas son las características favorables que este título puede ofrecer a todo aquel que consiga una copia del mismo y todas ellas realmente interesantes.

Aprovechando el evento de la Copa de Europa, se ha introducido una opción de juego en la que participan todos los equipos que han tomado parte en el campeonato, pudiendo así cambiar el destino que tuvo nuestra selección y darle una buena lección a Inglaterra, Rumanía, etc.

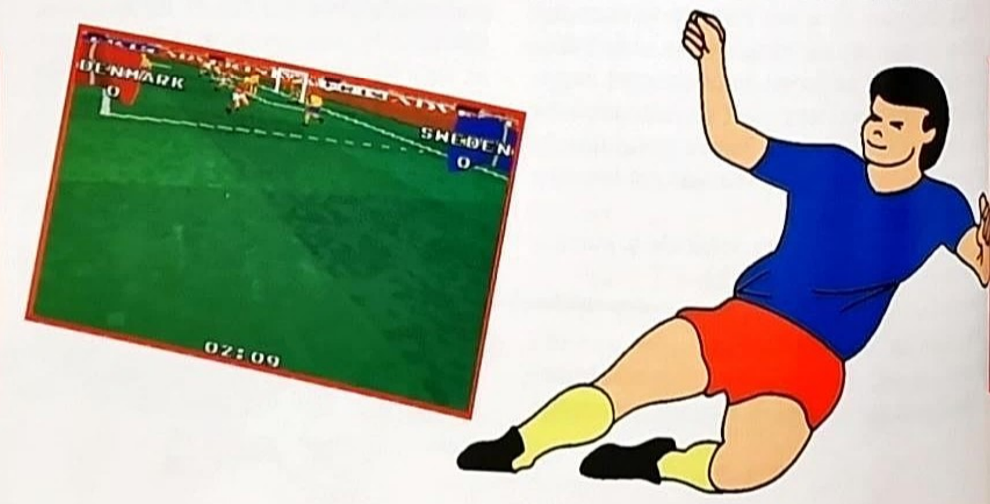
También podemos participar en un encuentro amistoso, escogiendo así entre todos los equipos disponibles y pudiendo jugar sin que el resultado pueda repercutir en nada.

Un nuevo juego de fútbol que tendrá gran éxito

La Copa del Mundo será otro campeonato en el que podremos participar, logrando así, si nuestra habilidad nos lo permite, el mayor título y, por último, el *Knockout*, una modalidad de juego donde pueden participar hasta 64 personas que, jugando de dos en dos, irán eliminándose a medida que pierdan, hasta que solamente queden dos y de ellos un único ganador.

ACCION RAPIDA

4-4-2 ha sido realizado de manera que, a pesar de que los gráficos tienen una gran resolución y calidad, sobre todo







en el modo de SVGA, no se pierde ni un ápice de velocidad de acción, de manera que este título es el que más jugabilidad tiene desde que apareciera hace ya algunos meses el *FIFA 96*.

Una de las novedades que más nos han llamado la atención es la inclusión de los linieres, que ayudan al árbitro en su función y que en absoluto están de adorno, ya que tienen una función activa a la hora de pitar faltas, saques de esquina y de banda, etc.

También tendremos a nuestra disposición un nivel de dificultad, con el que podremos elegir lo diestros que serán los jugadores del equipo adversario y lo complicado que será marcar un gol en la portería contraria.

EQUIPO PERSONALIZABLE

Podremos además crear nuestro propio equipo, con los jugadores que prefiramos entre una lista de 2.400, pudiendo darle el nombre que queramos, etc.

Tres van a ser las cámaras diferentes que tendremos a nuestra disposición para tener una mayor visión de juego y que irán desde una a ras del campo, hasta una aérea desde un lateral del terreno de juego.

4-4-2 va a gustar enormemente a todos los aficionados a los simuladores deportivos basados en el deporte rey y a aquellos que gustan de disfrutar de una agradable tarde de fútbol en su ordenador.

CARLOS F. MATEOS



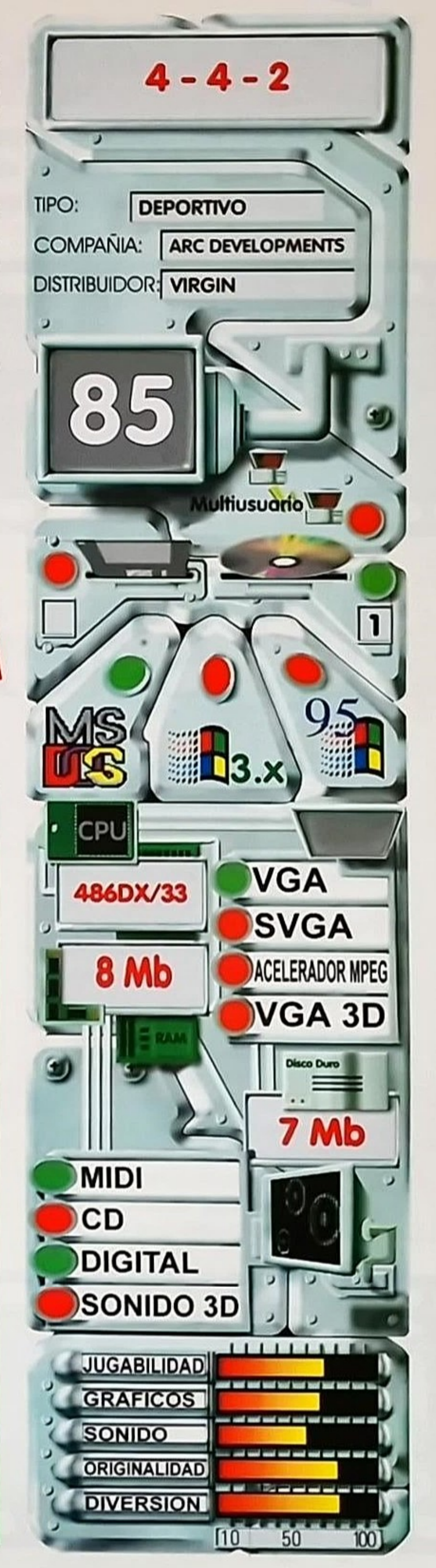


DIFERENTES VISTAS



A fin de conseguir una mayor visión de juego, con 4-4-2 tenemos a nuestra disposición tres perspectivas diferentes entre las que podremos elegir para ver a nuestros jugadores de la manera más perfecta en el momento de la jugada.





The Dame Was Loaded

Seguramente más de uno haya oído hablar de esta obra de arte del cine que protagonizó Humphrey Bogart, en la que encarnaba a un duro detective privado al que una guapa muchacha le encargaba un caso que en más de una ocasión iba a poner en peligro su vida.



El sueño eterno

Un clásico del cine negro en tu ordenado

The *Dame Was Loaded* nos permite participar en otra película del género del cine negro, en esta ocasión interactiva y a todo color, cosa que en ningún caso le resta el encanto de los filmes de aquella época.

El escenario es la ciudad de Chicago de los años 40, foco generador de gangsters, policías corruptos, vagabundos alcohólicos, navajeros, asesinos profesionales, prostitutas, en definitiva, toda la escoria de la sociedad y, por el otro lado, detectives privados, agentes de la policía que creen en la ley más que en el dinero y empresarios dignos, aunque este sector siempre es el minoritario.

En el título en cuestión encarnamos a un avispado detective, endeudado hasta las cejas y con el casero tras sus pasos, al que un día se le presenta la oportunidad de su vida. Una encantadora mujer, embutida en un ceñido traje de época, entra en su despacho con paso sensual y toma asiento en la vieja silla de madera carcomida que está a disposición de los clientes. Tras hablar con él y soltar unas cuantas lágrimas, le propone que busque a su hermano que se encuentra en paradero desconocido y le ofrece una jugosa cantidad por hacerlo.

EL CASO DEL HERMANO DESAPARECIDO

Como todo buen detective privado que se precie, vamos a tener que movernos por toda la ciudad en busca de alguna pista concluyente que lleve nuestra investigación a buen paradero. Cómo no, los mejores lugares para visitar son la policía y la editorial del periódico, lugares llenos de archivos donde poniéndonos hasta las cejas del polvo que han ido almacenando con el tiempo, podemos informarnos acerca de la persona en cuestión.

También están los sitios como la cafetería, donde se oyen rumores diariamente, y la barbería, donde se pueden escuchar las más interesantes conversaciones entre el cliente y el peluquero.

Con la libreta de anotaciones en una mano, el lápiz en la otra y el revólver

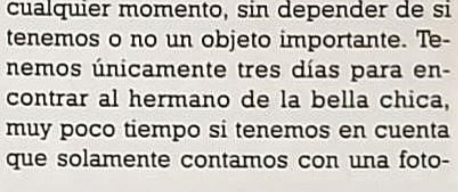


del calibre 45 enfundado, por si acaso nos encontramos con alguien poco amistoso, tendremos que indagar hasta por los rincones más peligrosos de la ciudad en busca del dato importante y decisivo.



DENTRO DE LA PELICULA

The Dame Was Loaded ha sido tan bien realizado a todos los niveles, que tiene la capacidad de hacerte sentir que estás dentro de una película de gangsters y detectives. Ante todo, hay que resaltar que si en algo sobresale este juego es en la libertad de acción, ya que podemos ir a cualquier sitio, en



cualquier momento, sin depender de si tenemos o no un objeto importante. Tenemos únicamente tres días para encontrar al hermano de la bella chica, muy poco tiempo si tenemos en cuenta que solamente contamos con una fotografía y un nombre que no sabemos si es el suyo.

Si eres un amante del cine negro, sigues los pasos de Mike Hammer y tu ídolo es Dick Tracy, éste es sin duda tu juego.

CARLOS F. MATEOS



UN SABROSO MENU



Siempre que tengamos apetito, nos podemos acercar por la cafetería y pedir el plato que más nos guste del menú. Tras algunos días yendo al mismo sitio, descubriréis lo sorprendentemente duro y resistente que es vuestro estómago, pues ha aguantado toda la bazofia que cocinan allí.



Space Hulk



El espacio ha sido, desde comienzos del siglo cuatrigésimo, un lugar peligroso. Unicamente los capítulos de los marines espaciales, poderosos guerreros manipulados genéticamente para ofrecer un mayor rendimiento, han sido capaces de parar de manera efectiva al ejército del caos y a las hordas tiránidas.

Tensión a cada paso

Entre los cerca de mil capítulos que existen en la galaxia, solamente unos pocos sobresalen por encima de los demás. Los ultramarines, con Marneus Calgar al frente, siempre fieles al emperador; los lobos espaciales, en su lucha constante con las fuerzas del caos; y los ángeles sangrientos, que son los que más duras guerras han mantenido con la invasión tiránida y genestealer, normalmente con éxito, pero que, de un tiempo a esta parte y debido a que los alienígenas parece que aumentan en número día a día, la situación que está viviendo este capítulo es de gran peligro, sobre todo para los integrantes que están en el planeta que habita el capítulo en cuestión, ya que se encuentra justo en la línea de avance de los monstruos espaciales.

Hay que dar el paso definitivo; si no, la galaxia está perdida. Vamos a tener que ponernos al mando de los más ágiles y poderosos guerreros de los ángeles sangrientos y limpiar de escoria extraterrestre todos los planetas adyacentes a los que habitan los marines espaciales.

LOS EXTERMINADORES SON LA CLAVE

Dentro de todos los capítulos existen diferentes tipos de guerreros y, si hay algunos que sobresalen por encima de los demás, por su veteranía, su habilidad en combate y su número de condecoraciones, son aquellos que tienen el derecho de vestir una armadura de exterminador, poderosas máquinas de guerra, con un blindaje muy superior a las servoarmaduras que tienen los demás marines y toda una clase de dispositivos para permitir la vida humana en los lugares más inhóspitos e inhabitables. Y no sólo eso, ya que también las escuadras de exterminadores tienen sus propias armas, creadas exprofeso para





LA RAZA GENESTEALER

A pesar de estar completamente faltos de un cerebro pensante y únicamente guiarse por sus instintos más primarios, son una raza peligrosa, con una fuerza y destreza animales. Aunque a distancia son completamente nulos en la lucha y eso es una ventaja para los marines, ya que pueden acabar con ellos gracias a las poderosas armas de fuego, en combate cuerpo a cuerpo y gracias a sus cuatro extremidades superiores son completamente demoledores y ni siquiera una armadura de exterminador puede detenerlos.



LAS ARMAS EXTERMINADORAS

Tanto cuerpo a cuerpo, como a larga distancia, el armamento que utilizan las escuadras de exterminadores es completamente demoledor y destructivo.



PUÑO DE COMBATE: El arma base de las armaduras de exterminador. Con cada golpe desprende un torrente de energía de gran poder destructor.



GARRAS DE COMBATE: Son de uso exclusivo en combate cuerpo a cuerpo. Tanto su velocidad a la hora de manejarlas, como la posibilidad de parar golpes gracias a su gran extensión, unidas al hecho de que utilizan la fuerza eléctrica del generador de las armaduras, las hacen perfectas para acabar con el enemigo más poderoso.



ESPADA DE ENERGÍA: Utilizada exclusivamente por el sargento de las escuadras, es la más rápida de las armas en lucha mano a mano y además te da la posibilidad de parar golpes enemigos.



MARTILLO DE TRUENO Y ESCUDO DE TORMENTA: El más demoledor entre los utensilios de combate cuerpo a cuerpo. Puede atravesar de un golpe el blindaje más grueso. Este arma solamente puede ser usada por los exterminadores, ya que la fuerza que desprenden sus golpes podría acabar con cualquier otro marine que lo usara.



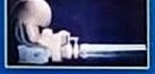
PUÑO SIERRA: Otra arma demoledora. La velocidad con la que giran las cuchillas y la dureza del material con el que ha sido construído, lo convierten en un utensilio temible.



BOLTER DE ASALTO: Junto con el puño de combate es el equipo base de los exterminadores. Su cargador es el doble de grande que el del bolter normal y, por lo tanto, disprará el doble de rápido.



MULTICAÑÓN DE FUSIÓN: Allá donde dispara este arma se crea un infierno de miles de grados centígrados donde cualquier cosa de carne e incluso los metales menos resistentes acaban carbonizados. Conviene usarlo con precaución en las zonas cerradas, ya que puedes ser víctima de tu propia munición.



CAÑÓN DE ASALTO: Una versión mejorada y futurista de la gatling. De una sola pasada es capaz de acabar con un grupo de diez o doce enemigos.

ellos, aprovechando el superior tamaño del generador de energía: desde el poderoso martillo de trueno, que en conjunción con el escudo de tormenta, supone el arma de combate cuerpo a cuerpo más poderosa, hasta el cañón de asalto, el arma de repetición más demoledora, capaz de acabar en una sola pasada con decenas de enemigos.

UNA ESCUADRA EN LA RED

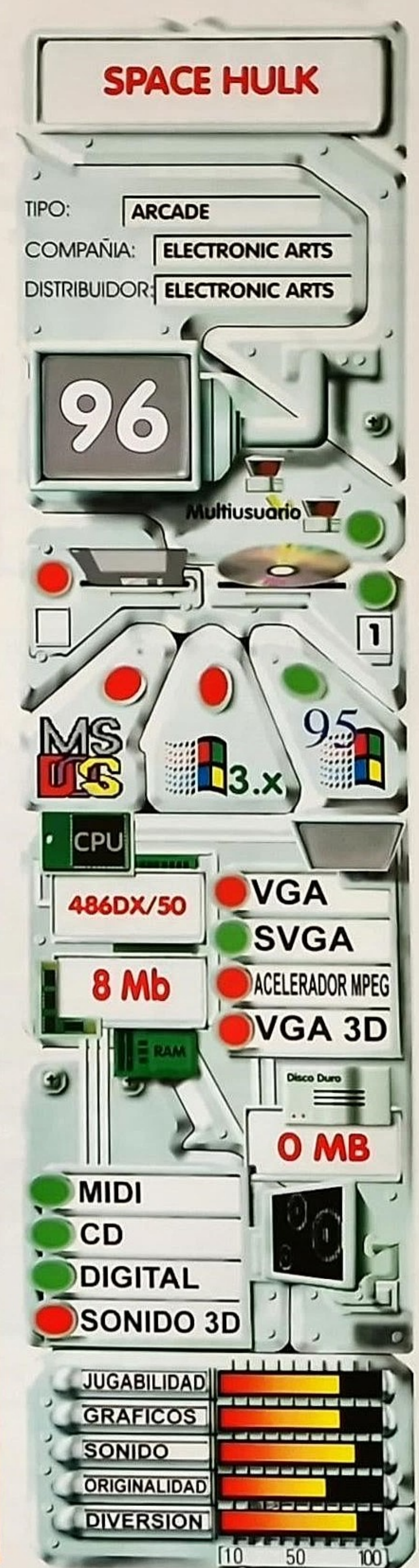
La novedad que más nos ha llamado la atención es la posibilidad de jugar con algún compañero nuestro en la misma escuadra de exterminadores, gracias a un sistema de red entre dos o más ordenadores. Si la sensación de claustrofobia es prácticamente inaguantable mientras juegas tú solo, imagínate si tienes a un amigo tuyo cubriéndote la espalda.

En definitiva, *Space Hulk* para Windows 95 es uno de los productos más impresionantes que hemos tenido la oportunidad de ver por muchas causas inherentes al juego, como son el realismo de los movimientos y de los gráficos, el sonido y, sobre todo, el de las voces de tus compañeros de escuadra a través de la radio, que imprimen toda la tensión del momento.

CARLOS F. MATEOS







Arcade America

¡Se han perdido! Todas las mascotas de Joey han desaparecido tras un accidente en el que todos ellos, para intentar despertar a su dueño, han volado por los aires toda California, aterrizando cada uno de ellos en un estado diferente.

Camino de Woodstock





Con este sencillo argumento, y sin embargo divertido, va a dar comienzo un arcade de toda la vida, de esos en los que vas avanzando pantalla por pantalla, teniendo que llegar a una zona determinada en cada una para pasar a la siguiente. En el juego vamos a controlar a Joey, un rechoncho personaje que, a pesar de tener un considerable sobrepeso debido a la buena vida, es muy ágil y capaz de realizar las más increíbles proezas atléticas e incluso utilizar su gordura en su provecho.

¡Y justo unos días antes del concierto que tenían que dar en Woodstock! Joey tiene que encontrarlos antes de que cada uno por su lado y sin el control de su amo, destruyan el país.

A bordo de su rápido bólido, Joey va a encaminarse estado por estado hasta dar con sus animalitos y así poder volver a formar el grupo musical antes de llegar al lugar del concierto.

IGUAL QUE UNA RECREATIVA

El sistema de juego es idéntico al que tienen muchas máquinas recreativas existentes, es decir, a través de un número ele-

CAMINO DE LA AVENTURA



Entre fase y fase tendremos que conducir nuestro vehículo por las peligrosas carreteras estatales, donde podremos recoger munición para nuestro tirachinas, vidas extra y turbos, eso sí, esquivando a todo lo que se nos ponga delante.





vadísimo de pantallas, vamos a tener que mover a nuestro personaje, esquivando a enemigos y saltando de una plataforma a otra, hasta llegar a una zona en concreto donde se dará por finalizado el nivel. El héroe en cuestión va a ser Joey, los enemigos van a venir en incontable número, siendo cada uno acorde con el escenario que estás pisando y los objetivos serán en las primeras pantallas de cada nivel una campana y en la última, nuestra propia mascota.

Para defendernos vamos a contar como armas con nuestro tirachinas, con el que podemos lanzar todo lo que nos encontremos de camino al estado en el que se desarrolla la acción y la enorme tripa, cultivada a base de kilos y kilos de hamburguesas y pizzas, con la que golpearemos a todos los incautos adversarios que se pongan a nuestro alcance.

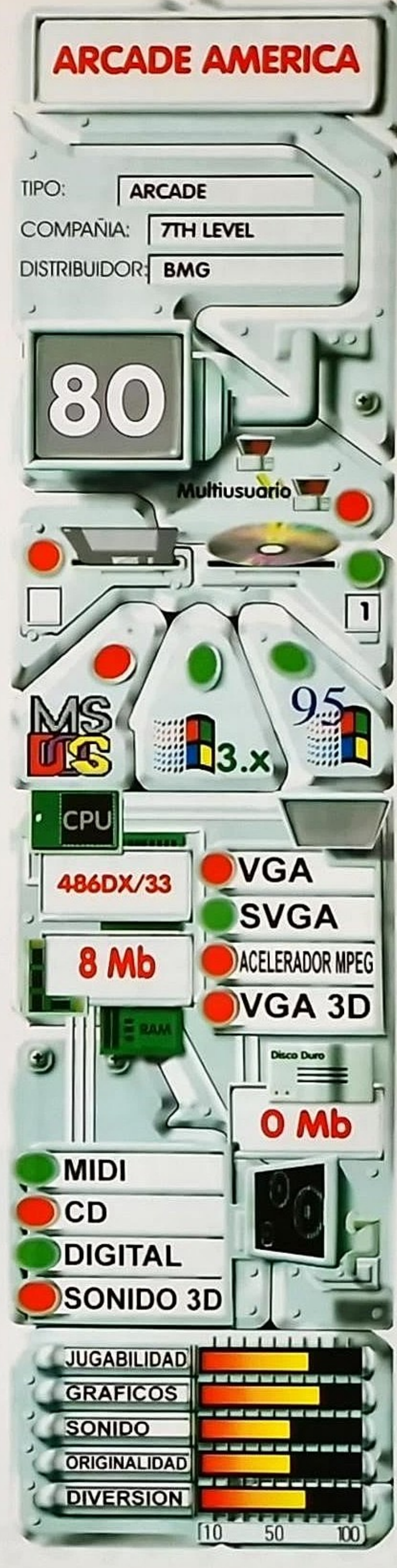
Entre fase y fase existe un subnivel intermedio en el que conducimos nuestro coche a lo largo de las carreteras del país y donde podremos recoger la munición para el tirachinas, vidas extra y unas latas de gasolina adulterada para conseguir unos momentos de velocidad máxima, en los cuales seremos imparables. Como enemigos en estas zonas tendremos a lindos pájaros que nos lanzan sus "regalitos", árboles, coches en dirección contraria, piedras, etc.

GRAFICOS DE LO MAS CAOTICOS

Al igual que en *Battle Beast*, el anterior producto de BMG, en el que los gráficos eran de lo más estrafalarios y exagerados, aquí ocurre lo mismo, ya que el diseñador de los mismos ha vuelto a repetir, dando vida a Joey y a todas sus mascotas, con lo que vamos a poder disfrutar de nuevo de este estilo de dibujo tan particular.

Arcade America es eso, un arcade en toda la regla en el que disparar y esquivar va a ser lo más importante y que va a conseguir divertirnos con una facilidad increíble.

CARLOS F. MATEOS



Onside

Estrategia futbolística

On Side puede ser considerado como un verdadero simulador de fútbol, ya que incluye los dos tipos de juego que gustan a los aficionados a este tipo de productos, es decir: la parte estratégica, donde encarnamos al presidente del club, y la parte activa, donde tendremos que demostrar nuestra pericia como jugadores.





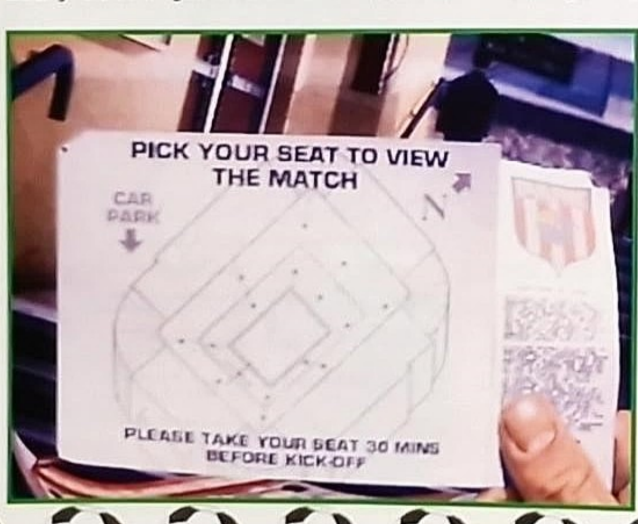
Con el asunto de la recién terminada Copa de Europa, parece que las compañías se han puesto de acuerdo para comenzar a sacar juegos de fútbol en serie y nos alegra, ya que este género siempre ha gozado de una gran aceptación entre todo el público aficionado a los juegos de ordenador; sin embargo, tal avalancha, por supuesto no pudiendo igualarse a la que ocurre en época de mundiales, provoca que el índice de calidad decrezca en favor de la cantidad y eso es algo en lo que todos estamos en contra.

DOS ESTILOS DE JUEGO

A lo largo de la historia de la informática y desde que los simuladores deportivos con el fútbol como tema han sido uno de los géneros más usados a la hora de hacer juegos, dos estilos de producto han sido los que más se han creado: aquel que nos ofrece la posibilidad de elegir un equipo para jugar con él en una liga, un campeonato, un partido amistoso y demás, contando para vencer en los partidos únicamente con nuestra habilidad a la hora de usar el joystick o el teclado; y el que toca el aspecto estratégico, teniendo que encarnar al presidente del club que hayamos elegido anteriormente y así decidir el futuro del mismo, tanto en el aspecto financiero, mejorando tu estadio, comprando y vendiendo jugadores, contratando masajistas, entrenadores, como en el del propio equipo, pudiendo decidir qué futbolistas saldrán al campo como suplentes o como titulares y eligiendo el aspecto del uniforme al completo, desde la camiseta hasta las medias, entre otras cosas.

UNA GRAN IDEA

Los programadores de *On Side* han tenido la feliz idea de unir en un solo título los dos estilos de juego para agradar a los dos tipos de jugones y así aumentar su posibilidad de venta frente al público; sin embargo, la lástima es que únicamente se haya quedado en eso, una excelente idea que no ha sabido llevarse a cabo todo lo bien que cabía esperar. Dicen que compa-





Puedes elegir la táctica de juego en todo momento.







Tenemos la posbilidad de variar las cámaras libremente.

rar es odioso, pero es que no hay más remedio que hacerlo, ya que nos encontramos en un momento en que la calidad de este tipo de juegos ha aumentado muchísimo, desde que *FIFA 96* ha entrado en el mercado y eso obliga a pensarse muy mucho el sacar un juego de estas características, ya que solamente podrá tener éxito si se consigue algo revolucionario en todos los aspectos.

Podemos jugar tanto en modo estrategia como en modo arcade

CARLOS F. MATEOS

ON SIDE

TIPO:	DEPORTIVO
COMPAÑIA:	TELSTAR
DISTRIBUIDOR:	PROEIN S.A.

65

Multiusuario

1

MS DOS · 3.x · 95

CPU: 486DX/33

8 Mb

RAM

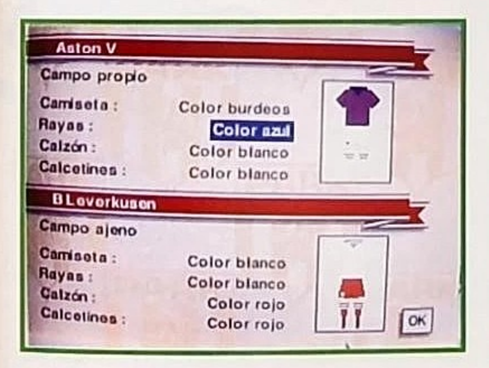
VGA · SVGA · ACELERADOR MPEG · VGA 3D

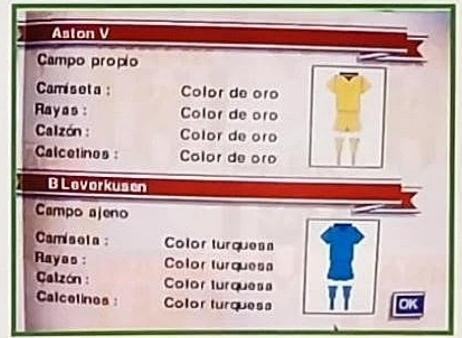
Disco Duro

MIDI · CD · DIGITAL · SONIDO 3D

JUGABILIDAD
GRAFICOS
SONIDO
ORIGINALIDAD
DIVERSION

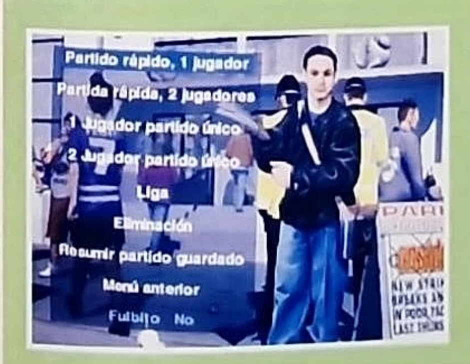
10 50 100



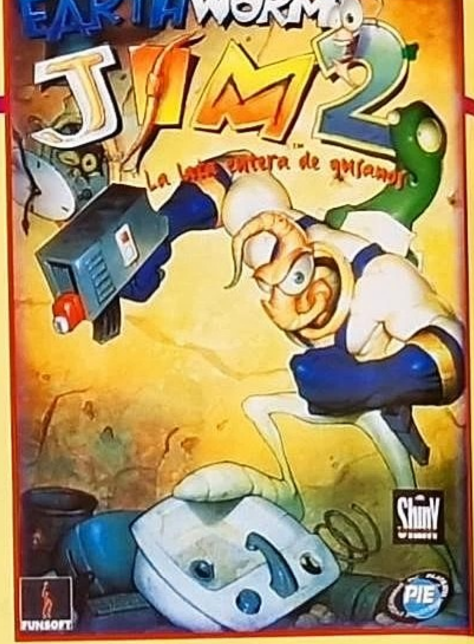


ELIGIENDO EL UNIFORME

Uno de los aspectos más curiosos de On Side es que podemos modificar el color del uniforme de nuestro equipo al libre albedrío y así de esta manera personalizar más el club.







Earthworm Jim 2

El malvado Psy-Crow vuelve a la carga tras recibir una dura lección por parte de Earthworm Jim tiempo atrás. En esta ocasión ha raptado al amor de nuestro héroe, la princesa Cuál-Sea-Su-Nombre, intentando además extender el caos por toda la galaxia, pero nuestro querido gusano no va a permitírselo.

Una vaca de por medio

Arcadia acaba de poner a la venta en todos los establecimientos especializados y grandes almacenes la conversión para PC, a partir de las consolas de 16 bits, de uno de los arcades de plataformas que más éxito ha tenido entre todos los jugones. *Earthworm Jim 2* añade a la acción que tenía su predecesor, muchas más opciones, armas, enigmas y zonas secretas, que lo convierten en el plataformas más completo del mercado actual. Tal es el éxito que ha tenido este título que incluso se ha realizado en el extranjero una serie de dibujos animados, francamente bien aceptada por el público infantil y juvenil, además de una gran cantidad de mercadishing que va desde chapas, pósters y camisetas hasta muñecos articulados, etc.





EN BUSCA DE LA PRINCESA ABEJA

El malvado Psy-Crow que tanta guerra nos dio en la primera parte a lo largo de recorridos repletos de asteroides a bordo de un cohete a reacción y luchando cuerpo a cuerpo con él en la superficie de un meteorito, vuelve ahora con más mala leche que nunca, dispuesto a sembrar el desorden en todo el Universo y ¡qué mejor manera de hacerlo que raptando a la bella princesa Cuál-Sea-Su-Nombre! Pero con lo que este perverso ser no contaba era con que la bella abejita es el amor platónico del gusano súper-héroe Earthworm Jim. Más cabreado que nunca, nuestro protagonista va a atravesar toda la galaxia en busca de su archienemigo para hacerle pagar por todo lo que ha hecho, pero no va a ser tan fácil, ya que los

UN CLASICO RENOVADO

Un juego tan clásico, como es el de los bomberos que tienen que rescatar a gente que se lanza por la ventana de un edificio en llamas, ha sido remodelado y convertido en una de las fases del juego.





adversarios y depredadores abundan y van a aprovechar cualquier oportunidad para terminar con el simpático gusano espacial.

MUCHOS JUEGOS EN UNO

Earthworm Jim 2 se caracteriza por incluir muchos tipos de juegos en uno, ya que a pesar de sobresalir el género de las plataformas sobre todos, el shoot'em'up también está a la orden del día, pues en una de las fases en la que cambia totalmente de perspectiva, pasando a una isométrica, tendremos que transportar una bomba a bordo de nuestro cohete, para derrotar a un asqueroso ser formado por baba. También los juegos clásicos, con una ligera remodelación aparecerán en este título, como el caso del nivel en el que tenemos que rescatar a unos perritos que



está soltando al vacío Psy-Crow, haciéndoles rebotar en un cojín hasta ponerlos a salvo y que de seguro os recordará a una antigua maquinita de cristal líquido en el que controlábamos a unos bomberos con una colchoneta elástica que tenían que rescatar a una serie de ciudadanos que se lanzaban por uno de los balcones de un edificio en llamas.

Y DE REGALO...

Nos encontramos ante uno de los títulos más completos y divertidos de la temporada, no sólo por la cuestión de que la calidad que tiene el juego es más que sobresaliente a nivel gráfico, por su movimiento y colorido,





y a nivel sonoro, donde más llama la atención, ya que no es muy corriente escuchar el *Claro de Luna* de Debussy mientras estamos exterminando alienígenas con nuestra pistola, sino porque en el paquete se incluye a modo de regalo la primera parte del mismo para tener más y más aventuras de nuestro héroe.

Earthworm Jim 2 va a volver locos de contentos a todos aquellos afortunados jugones que tengan la feliz idea de adquirir este título, ya que con él van a tener interminables horas de diversión y no exagero.

CARLOS F. MATEOS

La diversión se multiplica por dos con esta segunda parte







Deadline

Los cuerpos de acción especiales son uno de los principales medios que tienen los distintos Gobiernos para la lucha antiterrorista o en situaciones "complicadas". *Deadline* te lleva a un mundo donde la violencia y la ley están estrechamente unidas.

Movimientos en la clandestinidad

Electronic Arts apuesta por la estrategia como nunca con su nuevo *Deadline*. Un juego donde, a través de una perspectiva tridimensional, debemos resolver una serie de misiones en las que la vida de muchas personas están en juego y con métodos poco ortodoxos. Es decir, está bien que no muera nadie, pero, si alguien tiene que hacerlo, que sean los malos de la película.

De hecho, el juego está influido por las innumerables series y películas policíacas al presentarnos una agencia más o menos estatal encargada de limpiar los asuntos más sucios de la sociedad norteamericana. Tú eres un nuevo comandante de esa agencia y, a través de una serie de misiones, debes probar tu valía como jefe. Las misiones son de todas clases: rescatar a un embajador de sus secuestradores, eliminar de la forma más silenciosa posible a un narcotraficante y su familia o cualquier cosa que las autoridades encarguen a la agencia.

De hecho, podemos promocionar en los distintos cuerpos de seguridad del estado y, cuando tengamos una experiencia probada, elegir entre varias opciones de trabajo posible. Es decir, podemos dedicarnos en exclusiva a la lucha antiterrorista o integrarnos en la DEA, el organismo encargado de luchar contra los traficantes de droga.



PEQUEÑOS CONSEJOS

Al empezar cada misión tu videoteléfono emitirá una grabación del cuartel general. En ella, una especialista te indicará los detalles de tu trabajo y las dificultades que podrás encontrar. Atento a sus consejos porque te servirán para esa misión y para las posteriores.



La descripción de los distintos miembros te será de gran ayuda para conseguir el mejor equipo.




EN LA VARIEDAD ESTA EL EXITO

Tu equipo se compone de una serie de distintos agentes, cada uno de los cuales con conocimientos propios, que les hacen idóneos para cada tipo de misión. Tenemos desde la bella y sensual rompecorazones en la que tras su frágil cuerpo se esconde una experta en artes marciales, hasta el tipo más duro especialista no sólo en romper corazones sino cualquier víscera del cuerpo. Un buen equipo debe tener un amplio rango de soldados de todo tipo. Cuando lo consigas, prepara un plan de ataque con los mejores sitios en la zona donde se desarrolle la misión. Recuerda que debes salvar todas las vidas de los inocentes e incluso de los terroristas o delincuentes que detengas.

PERSPECTIVA TRIDIMENSIONAL

Tras este emocionante argumento, se esconde un juego de la nueva generación que, como todos los de su clase, intentan que la estrategia llegue a todo el mundo. Para ello cuenta con buenos gráficos y es fácil de manejar en su mayor parte, pues el mayor incoveniente que tiene *Deadline* es lo excesivamente complicado que es preparar una misión. Tenemos que tener muy en cuenta las características de los miembros de nuestro equipo; al empezar se puede reclutar nuevos agentesy podemos integrarlos en el plan de ataque. Luego, debemos darles las órdenes oportunas para buscar la mejor localización y minimizar el riesgo de pérdidas de nuestros agentes.

Las escenas preliminares a las misiones contienen numerosas imágenes de vídeo y fotografías de actores, así como escenarios reales. Al entrar ya en el juego en sí, los gráficos presentan una vista isométrica. En este momento, manejamos a nuestros agentes con el ratón siendo bastante fácil moverse y disparar, gracias a un adecuado interfaz que nos permite explorar, abrir puertas y coger objetos de una forma bastante intuitiva. Al finalizar la misión, tenemos una estadística con el número de heridos y muertos por los dos bandos. En caso de que haya demasiadas bajas de inocentes, necesitaremos empezar de nuevo para tener nuestro historial lo más limpio posible.

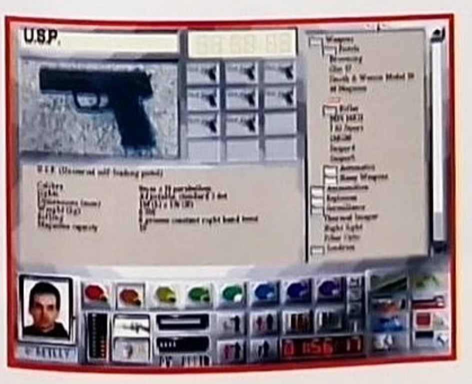
Deadline es pura estrategia en su trama argumental, pues tenemos que cumplir una serie de misiones a modo de campaña para conseguir el máximo rango de lo que permite los cuerpos de seguridad estatales. Por lo demás, todo es pura acción y adicción. Recomendado para los amantes de la estrategia que gusten de vaciar la violencia de vez en cuando.

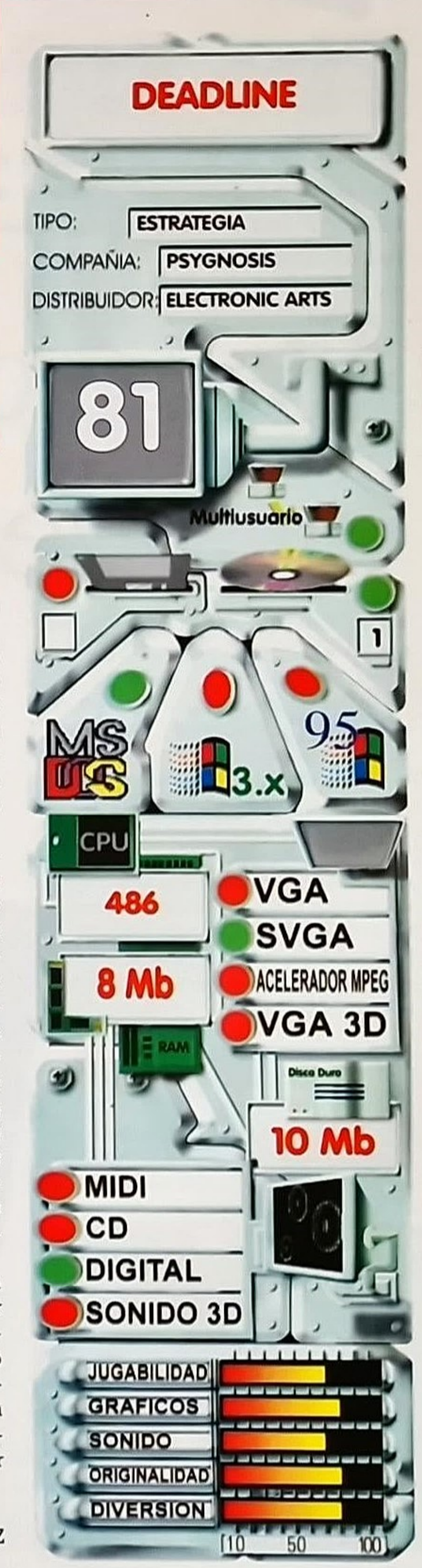
ANGEL FCO. JIMENEZ



Los escenarios tridimensionales esconden trampas mortales.

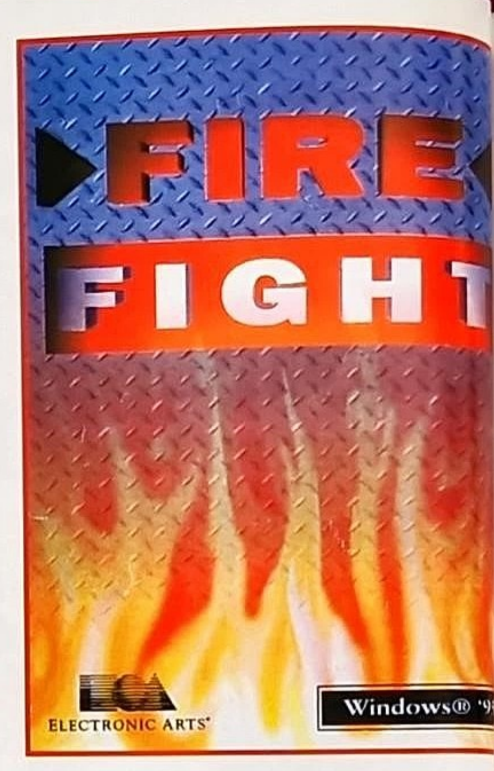






Fire Fight

Es un hecho indiscutible que los shoot'em up, matamarcianos, juegos de navecitas o como queráis llamarlos, han gozado de una gran aceptación entre todo el público aficionado a los videojuegos, desde que la informática es tomada como un asunto serio.



Peligro a mil pies de altura

Y eso puede probarse, ya que después de casi una veintena de años desde que comenzara el auge de la informática, Este género sigue acumulando en su haber más títulos cada día que pasa y *Fire Fight* es uno de esos ejemplos.

Ante todo advertir que el juego que nos ocupa no es en absoluto uno de esos del montón que no aportan nada nuevo, sino que estamos hablando de un producto de gran calidad que va a sorprender a todo aquel que tenga la oportunidad de echar una partida.

LAS CARACTERISTICAS DE UN GRAN TITULO

Fire Fight ha sido realizado para que funcione únicamente bajo Windows 95, aprovechando la rapidez con la que este nuevo sistema operativo maneja los gráficos en pantalla y eso es algo que se está convirtiendo ya en un hecho, ya que todos los programadores se están concienciando de que esta plataforma es, sin duda, la mejor opción a la hora de realizar juegos.

En la mayoría de las fases deberemos destruir bases enemigas.

Puedes escoger entre seis armas distintas

Bajo una visión tridimensional, por la que podremos movernos con total libertad, tendremos que realizar una serie de arriesgadas misiones que nos trasmitirán nuestros jefes a través de la radio de nuestra aeronave y que irán desde simples reconocimientos de terreno en los que tendremos que exterminar a todos los enemigos que se nos pongan delante, hasta objetivos de destrucción de bases perfectamente defendidas por torretas y naves enemigas, pasando por rescates de aliados, recogida de material en zona hóstil, etc.

Para atacar a nuestros adversarios vamos a disponer de seis armas diferentes, a cada cual más demoledora y que

van desde una ametralladora de gran calibre, hasta granadas con un núcleo atómico, pasando por un cañón de plasma o misiles teledirigidos.

Rodeando a nuestra nave, tendremos una esfera que nos indicará en todo momento la dirección que tenemos que tomar para continuar con la misión y la posición de los enemigos con respecto a la nuestra, para que nunca te pillen desprevenido.



Al comienzo de la misión se nos ha explicado lo que hay que hacer.

LA ESFERA INDICADORA

Alrededor de nuestra nave hay un círculo formado por cuadrados, que nos indicará en todo momento la direción que tenemos que tomar para realizar nuestra misión y la colocación de los enemigos, con respecto a la nuestra. Eso será de gran utilidad a la hora de apuntar correctamente nuestros disparos.

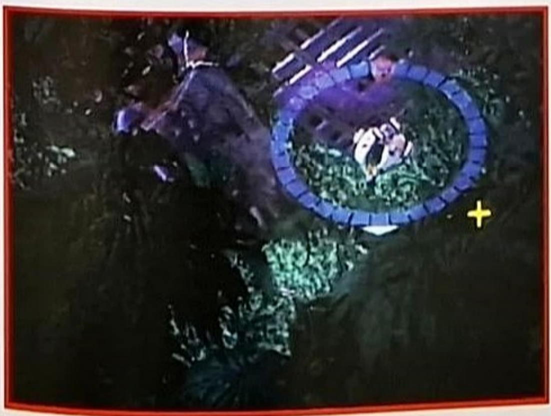
DEMASIADOS REQUERIMIENTOS

Podemos decir con toda seguridad que *Fire Fight* es el mejor en su género por el momento, aunque para ello hayan tenido que sacrificar la disponibilidad de cara al jugón. Y es que para poder manejar tales gráficos hace falta como mínimo un Pentium a 60 Mhz., cosa que nos parece un tanto exagerada, teniendo en cuenta que ahora más de un cincuenta por ciento de los jugones dispone de un 486 y en absoluto puede optar a ejecutar este producto.

Sin embargo, también hay que decir que todo aquel que tenga en su posesión un ordenador de esas características va a disfrutar de uno de los mejores títulos del momento.

CARLOS F. MATEOS



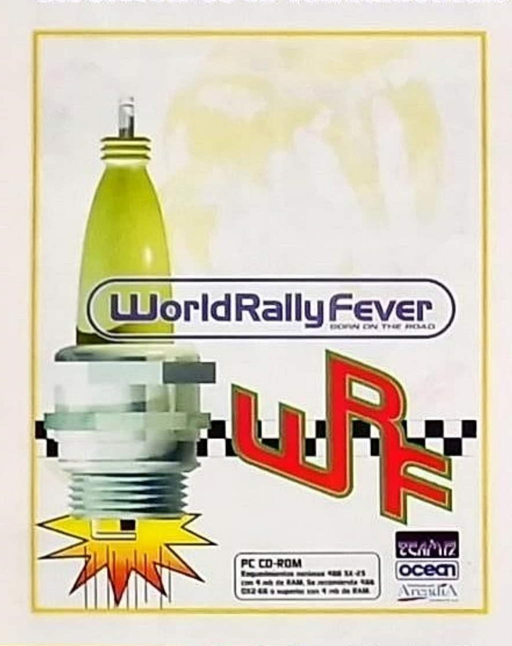

El círculo que rodea a la nave nos servirá para saber la posición de los enemigos.

Los gráficos tienen una gran calidad



World Rally Fever

Los dibujos animados tipo "manga" son cada vez más populares en el mundo occidental. Si antes sólo aparecían en las series de televisión, ahora es posible disfrutar del "manga" en cualquier formato. Los juegos de ordenador no son una excepción y las carreras de coches se presentan desde una nueva perspectiva donde la diversión es lo fundamental.



Pisa a fondo



Un viaje a través del mundo es el argumento de muchos juegos. También es la "historia" que nos presenta *World Rally Fever*, que, como su nombre indica, nos permite participar en carreras a lo largo de 16 circuitos situados en 10 países de todos los continentes. Como es lógico, cada vez que cambiemos de circuito la dificultad aumentará. De todas formas, hay varios niveles de dificultad y cada piloto tiene unas características determinadas que podrás ver en el cuadro adjunto.

Hasta ahora todo lo visto coincide con muchos juegos de carreras que existen en el mercado. En este sentido *World Rally Fever* es poco original. Pero si te decimos que es uno de los juegos de carreras más divertidos que hemos podido probar esperemos que tomes buena nota del último proyecto de Team 17.

GRAFICOS DEL LEJANO ORIENTE

Aunque el equipo de programación sea del mundo occidental, el diseño del juego se ha realizado con los cánones del "manga" japonés. Los dibujos de los personajes presentan el mismo aspecto que los de innumerables series de televisión que han aparecido en nuestro país y donde no pueden faltar los dos chicos "cachas" rivales entre sí, pero con un gran sentido de la justicia, personajes secundarios poco agraciados pero bastante simpáticos y una adolescente con generosas curvas y poses muy provocativas.





El intento de crear un juego manga en un ambiente de coches se ha logrado





DIVERSION RECREATIVA

World Rally Fever es muy bueno, de eso no cabe ninguna duda, pero su mayor cualidad es su asombroso parecido a las máquinas recreativas de este tipo que aparecen en todos los salones de juegos y bares o pubs de distinta clase. Su gran calidad técnica le permite esta proeza, pero necesitaremos un equipo muy potente para conseguir las máximas prestaciones.

PILOTOS PARA GANAR

Aquí tienes las características de los distintos pilotos que puedes elegir para participar en las distintas pruebas.

	VELOCIDAD	ACELERACION	DIRECCION	SALTO	AGARRE
KOSHIRO	ALTA	ALTA	ALTA	MEDIO	MUY ALTO
MATHIAS	ALTA	ALTA	ALTA	MEDIO	MUY ALTO
DEWEY	BAJA	MUY ALTA	MUY ALTA	MUY ALTO	MEDIO
HAMADA	BAJA	MUY ALTA	MUY ALTA	MUY ALTO	MEDIO
AMBROISE	MEDIA	MEDIA	MEDIA	ALTO	BAJO
ROSEMARY	MEDIA	MEDIA	MEDIA	ALTO	BAJO
CHUCKIE	MUY ALTA	BAJA	BAJA	BAJO	ALTO
BANNER	MUY ALTA	BAJA	BAJA	BAJO	ALTO

plenamente, no sólo por los gráficos de los personajes sino por los fondos, que recrean los ambientes más típicos de los países donde suceden las carreras. Así es posible ver en Escocia el castillo del lago Ness, en Francia su típica campiña o la megatecnología presente en Tokio.

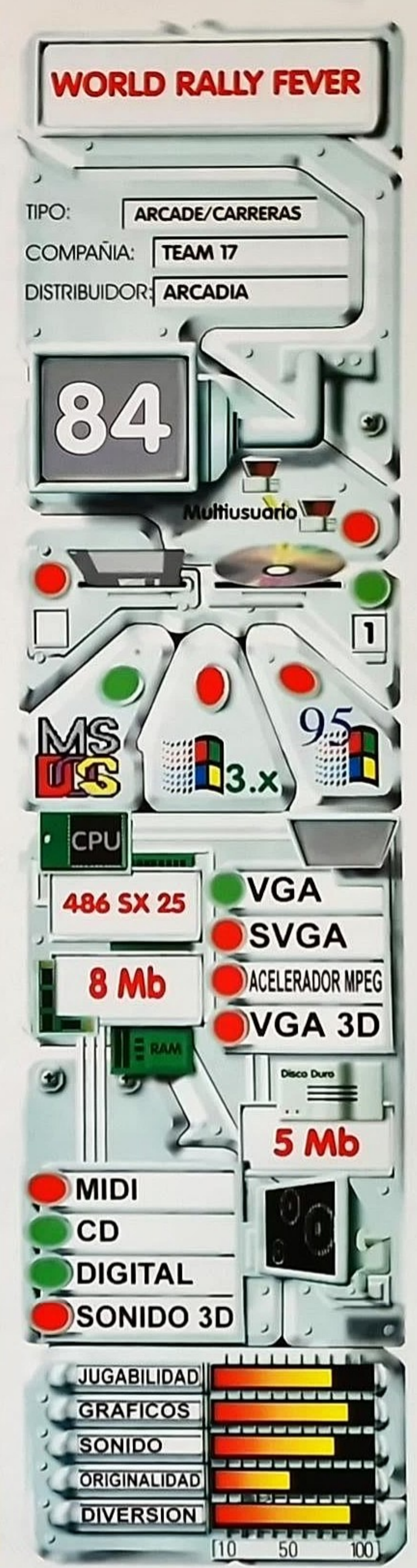
Otros detalles simpáticos son las ovejas que debemos evitar atropellarlas o perderemos unos valiosos segundos. No somos unos sádicos, pero tienes que ver la cara que ponen las ovejas cuando caen bajo el capó de nuestro coche. En general, el juego derrocha una simpatía por su enorme colorido y lo fácil que es de manejar. El menú de configuración permite adaptar el juego a las características de nuestro ordenador, si bien es cierto que necesitaremos como mínimo de un 486 DX 2 para colocar todos los detalles gráficos al máximo. En caso de un sistema con menos rendimiento, simplemente reduce el nivel de detalle de los fondos para conseguir buenos resultados.

World Rally Fever es divertido, muy sencillo de manejar y promete grandes horas de diversión. Su banda sonora mezcla los temas tradicionales de cada país con la música rock más potente para dar marcha a un juego que sí la tiene.

ANGEL FCO. JIMENEZ







Chaos Overlords

En el año 2050 una gran masa de gente encolerizada y harta del sistema de gobierno se ha alzado en contra de los mandatarios, convirtiendo las calles en zonas de sangrienta guerra entre bandas. El crimen organizado controla la ciudad con mano dura. Tú eres un Chaos Overlord y tendrás que luchar con los otros cinco por el control de la ciudad.

Los señores de las calles

Para aumentar su poder en la zona que controla y extender sus horizontes hacia calles enemigas, vamos a poder realizar acciones tan poco decorosas como extorsionar a la gente, vender armas en el mercado negro, sobornar a la policía para que te deje actuar en las calles sin su intervención y eliminar a todo aquel que se ponga delante.

Existen más de ochenta bandas callejeras diferentes con las que luchar o a las que contratar, cincuenta armas que investigar, fabricar y posteriormente usar, y gran variedad de edificios que controlar.

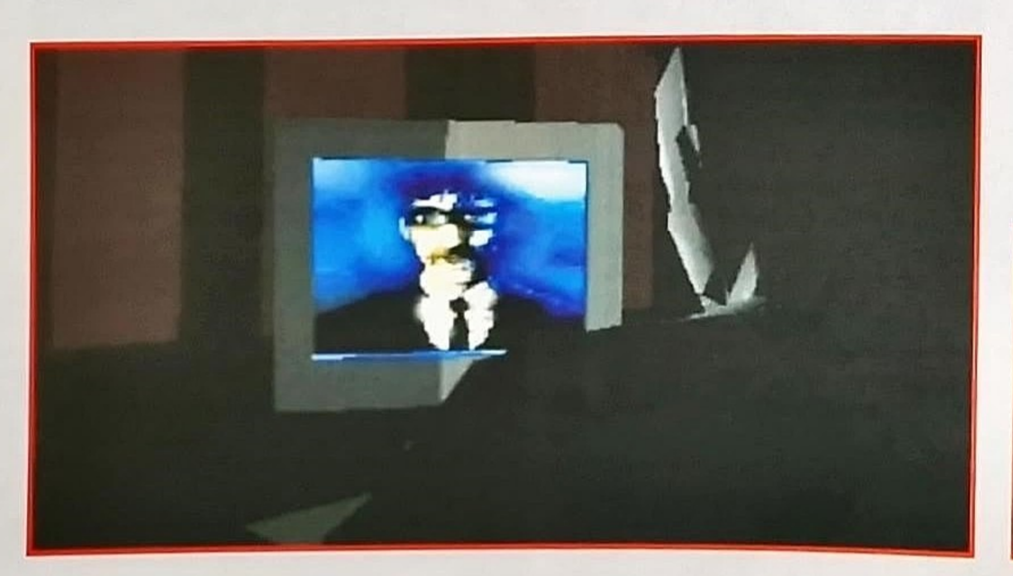
UNA CIUDAD DIVIDIDA EN CASILLAS

El sistema de juego es muy clásico en este tipo de juegos y, a la vez, muy complejo, dado el elevado número de acciones realizables. La ciudad se divide en casillas cuadradas y en seis de ellas están los otros tantos Chaos Overlords, siendo tú unos de ellos, preparados para contratar los servicios de bandas, investigar armas, controlar edificios, etc. La manera de extender tus dominios va a ser moviendo las bandas hacia las zonas adyacentes a tu territorio, pudiendo contratar allí a los grupos que se asientan, controlando esos edificios; todo esto si es un lugar neutral, ya que si ya tiene el color de otro Chaos Overlord, será sinónimo de que tendremos que luchar con los grupos que ha contratado él y entonces entrará en juego lo fuertes que sean tus luchadores, las armas que hayan investigado, las protecciones que tengan y los dispositivos tecnológicos que se hayan construido.

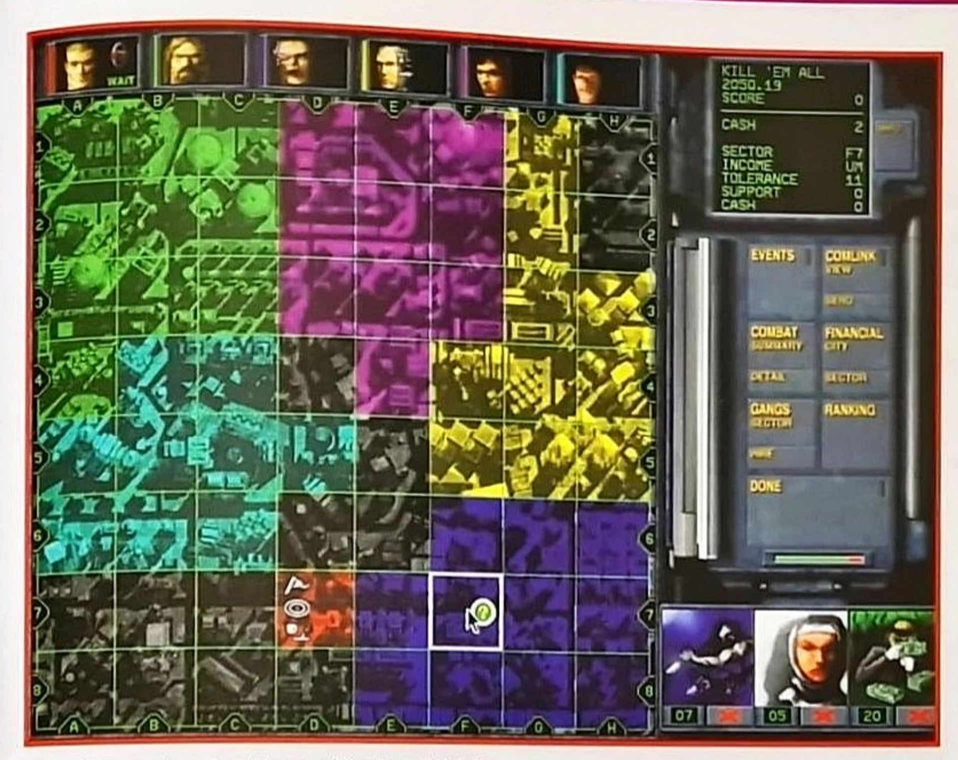
El objetivo del juego será eliminar a los otros cinco Chaos Overlords y controlar todos los casilleros de que está compuesta la ciudad.

JUEGA CON TUS COMPAÑEROS

Uno de los apartados más interesantes de *Chaos Overlords* es la posibilidad de realizar una partida en modo multijugador, pudiendo participar hasta un máximo de seis personas, controlando cada una a un







Extender nuestros dominios será la clave del éxito.

Chaos Overlord y pudiendo extender sus dominios. Podremos, si queremos, que haya un tiempo limitado para realizar las acciones o disponer del que queramos.

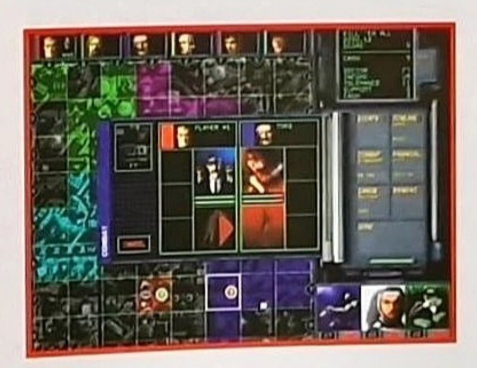
Aunque los gráficos son un tanto simplones y no disponen prácticamente de movimiento, lo mejor de este título es el elemento estrategia, que ha sido muy cuidado de modo que sea lo que realmente importa en el juego, por lo que desde aquí hacemos dos avisos, yendo el primero hacia los amantes de los títulos de acción y los arcades: "absteneós de comprar este título" y el segundo hacia los amantes de la estrategia: " Adquirid cuanto antes *Chaos Overlords*, ya que va a ser vuestra mejor elección para este verano".

CARLOS F. MATEOS

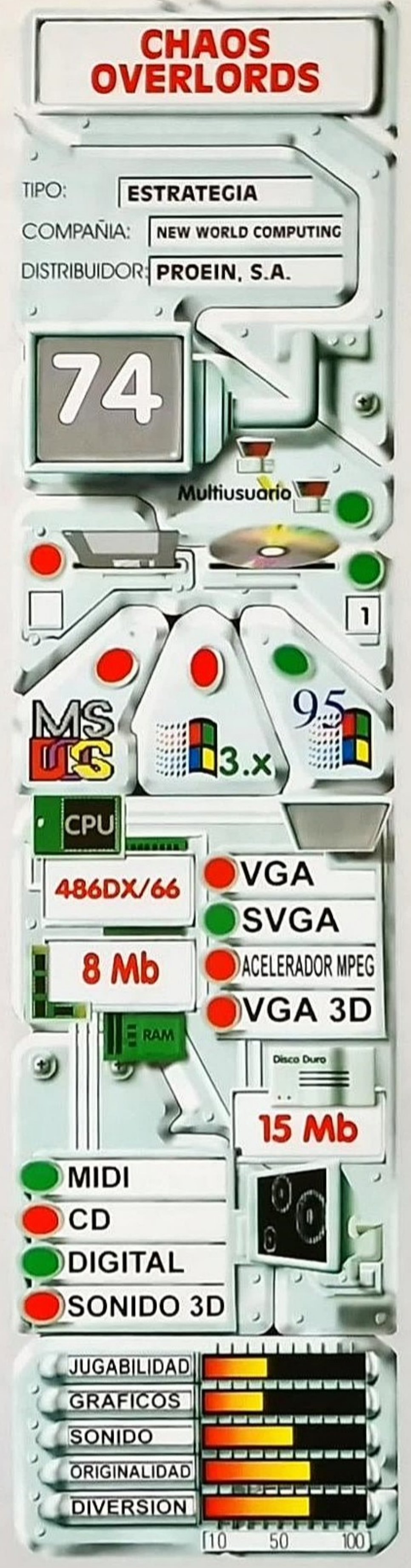
JUEGO POR RED

Si quieres divertirte en compañía y demostrar a tus amigos que tú eres el único Chaos Overlords que puede vivir en la ciudad, juega con ellos a Chaos Overlods. Si para ello tienes que aplastarlos, eso sí, mediante el ordenador, mejor que mejor.











Offensive

En 1944 y tras el Día D, la guerra en Europa estaba casi ganada por las fuerzas aliadas, pero aún el ejército nazi daba sus últimos coletazos. Con *Offensive* vivirás esos momentos de angustia de una forma bastante divertida.

Los últimos años de una guerra





Pocas veces hablamos de un juego empezando por su manual, pero esta vez será la excepción. *Offensive* destaca por la sencillez de su manual, pero en él encontrarás explicado de una forma muy clara y sencilla todas las posibilidades del juego. Pese a algunos errores de traducción, el manual se merece una buena nota. Además te dará un breve repaso a la historia de la II Guerra Mundial en los escenarios que recrea el juego. Una Europa arrasada y en la cual los alemanes se retiraban hasta las propias fronteras de su país, debido al increíble avance aliado.

Pero *Offensive* permite que puedas jugar en los dos bandos, tanto de los aliados como de los alemanes en el mismo escenario, pero lógicamente la estrategia cambia totalmente al pasar del ataque a la defensa de posiciones, como ocurre en la mayoría de las misiones alemanas.

Tras una introducción en la que aparecen militares de todas las épocas, el menú presenta varias opciones como son la de empezar un nuevo juego o introducir una clave para seguir en un escenario ya avanzado. Aquí nos tropezamos con el principal inconveniente de *Offensive*, ya que es imposible grabar y cargar partidas, pues es un juego de estrategia diseñado como si fuera uno tipo



ARMAS DE TODO TIPO

- **FUSIL/AMETRALLADORA:** Idóneas para el combate cuerpo a cuerpo y para derribar a los conductores de vehículos ligeros.
- **GRANADAS:** Debes usarlas para destruir vehículos ligeros y pequeños grupos de soldados.
- **BAZOOKA:** Su principal fin es derribar los tanques y vehículos pesados de toda clase.
- **MORTERO:** Principalmente apoyan a la infantería en las ofensivas y ataques. Colocálas en posiciones estratégicas.
- **ARTILLERIA DE CAMPO:** Cañones de gran calibre que, como los morteros, sirven de apoyo y para destruir edificios y posiciones defensivas.
- **ARMAS ANTIBLINDADOS:** Cañones cuya principal utilidad es la destrucción de tanques y columnas de vehículos.
- **BLINDADOS:** Comprende todo tipo de tanques, aunque en el juego encontraremos dos modelos principales, uno para cada bando.



plataformas de consolas. Esto es bueno para la jugabilidad de *Offensive*, pero bastante incómodo para el usuario avanzado en los juegos de estrategia.

A CIERTA DISTANCIA

El juego es bastante sencillo de manejar, pero falla el concepto de "tiempo real" en su programación, pues adolece de la rapidez de respuesta de las unidades que controlamos. A diferencia de *Command & Conquer*, es muy difícil realizar varias ofensivas a la vez sin que el número de pérdidas sea demasiado grande.

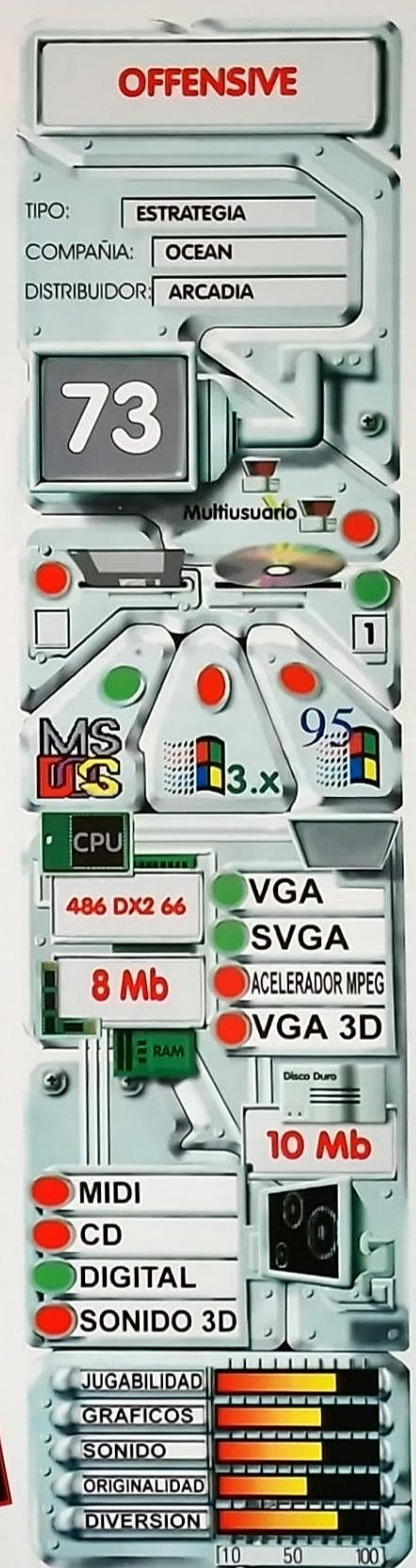
Por los demás, *Offensive* cumple de sobra con los gráficos y efectos de sonido, presentando escenarios muy cuidados, siempre en resolución VGA y una amplia gama de figuras que representan vehículos, soldados, personajes civiles, etc. En general, *Offensive* resulta satisfactorio al usuario novel en la estrategia y quiera un juego divertido y sin muchas complicaciones.

ANGEL FCO. JIMENEZ

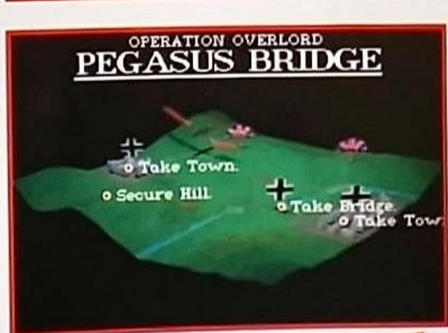
EL MANEJO DE LAS UNIDADES



Como suele pasar en los últimos juegos de estrategia, Command & Conquer o Warcraft 2 por poner los mejores ejemplos, es bastante fácil controlar las diversas unidades que comprenden el juego. Concretamente, cada unidad se compone de cuatro miembros pero los tanques y todo tipo de unidades mecanizadas se manejan individualmente. Pero eso no es óbice para que con el ratón se abarque un amplio campo del terreno y en él se encuentren varios escuadrones de soldados para realizar un ataque de lo más numeroso.
Cada una de estas unidades aparece con un indicador que, por medio de una serie de colores, nos facilita información sobre su blindaje, moral y daños. En caso de peligro, siempre podemos acudir a la ayuda de los botiquines y suministros que aparecen de vez en cuando.











Star Fighter 3000

La nueva generación de arcades matamarcianos ha llegado y *Star Fighter 3000* es uno de los títulos que forman parte de este avance tecnológico en lo que a este estilo se refiere. Preparáos, pues la sensación de velocidad y vértigo que este título puede daros no es apto para aquellas personas débiles de estómago y propensas al mareo.

La lucha por la audiencia



El juego se desarrolla en el lejano 3037, momento en el que existen dos compañías de información vía satélite, Fednet y Trash TV, que han llevado su lucha por el liderazgo hasta proporciones galácticas, hasta tal punto que Fednet ha creado un nuevo show de televisión conocido como *Star Fighter 3000*.

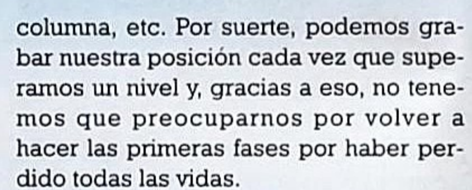
La tecnología de la realidad virtual ha progresado tanto que ahora conectarse a una máquina de este tipo resulta peligroso, y en algunos casos mortal, para el cuerpo humano. Y de hecho, esto es lo que se utiliza en el programa *Star Fighter 3000*.

Tras conectarte a uno de esos utensilios, eres trasladado al interior de una aeronave de guerra, armada con láseres de alta frecuencia, misiles aire-tierra y aire-aire y tienes que realizar una serie de objetivos que se te proponen para salir victorioso y, lo que es más importante, con vida.

UNA MISION EN CADA MUNDO

Cada fase se desarrolla en un planeta diferente y para realizarlas únicamente tenemos tres vidas, que perderemos si nos impactan demasiados disparos, nos chocamos contra un edificio, montaña,

El efecto de velocidad está muy conseguido



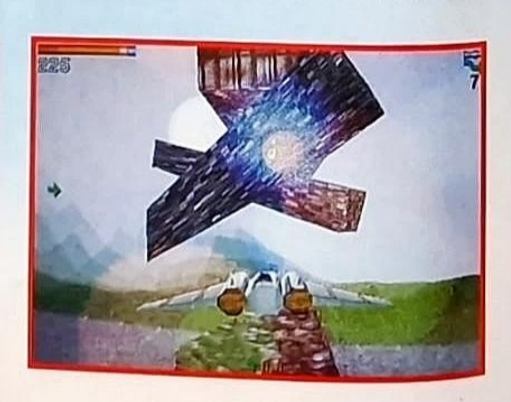
columna, etc. Por suerte, podemos grabar nuestra posición cada vez que superamos un nivel y, gracias a eso, no tenemos que preocuparnos por volver a hacer las primeras fases por haber perdido todas las vidas.

Una de las cosas que han sido más cuidadas es el hecho de que todos los disparos que efectuemos contra el terreno o los edificios, van a afectar su estado; por ejemplo, si disparamos contra terreno verde, se secará al instante, si lo hacemos contra un edificio, explotará al momento dejando el terreno lleno de escombros y demás.

Star Fighter 3000 ha sido dividido en un total de 4 niveles, dividido a su vez en 50 subniveles que van desde la categoría de entrenamiento hasta la de fácil y, de allí, a medio y difícil. Al comienzo de cada una de las misiones se te darán las instrucciónes precisas para llevarla a cabo y una vez dentro dispondrás de un ordenador de a bordo que te informará en











Las explosiones están muy conseguidas.



El terreno se ve afectado por nuestro disparo.

todo momento de la dirección que hay que tomar, por lo que perderse es imposible, a pesar del extenso mapeado.

NO APTO PARA PROPENSOS AL VERTIGO

La velocidad y los movimientos de escenario han sido tan bien realizados que aconsejamos a todos aquellos jugones que sean propensos al vértigo y se atrevan con *Star Fighter 3000*, que tengan una o dos bolsas para el mareo cerca del ordenador, sobre todo en los niveles más difíciles, donde dar piruetas, hacer rizos, tirabuzones y caídas en picado es la única solución para escapar del fuego enemigo.

Nos encontramos ante un título que hará las delicias en su mayor parte de aquellos que disfrutaron en su momento con títulos como *Terminal Velocity* o *Fury 3* y demás del estilo, y, por supuesto, de todos los amantes de los arcades trepidantes.

CARLOS F. MATEOS

LA NAVE NODRIZA

Aquí es donde tendremos que dirigirnos cada vez que hayamos completado todos los objetivos de una misión y, una vez más, tendremos que demostrar nuestras dotes como pilotos, ya que tendremos que aterrizar entrando por el hangar que hay situado en la parte trasera de la misma.









Euro 96

Tú que vives el fútbol, que te sabes la vida de todos los jugadores de la selección, que odias al entrenador nacional o eres su más ferviente servidor, para ti, Gremlim ha creado *Euro 96*.



La copa es "nuestra"

En el momento de escribir estas líneas, la selección nacional se había clasificado "in extremis" al derrotar a Rumanía por 2-1. Así que en el momento de salir este artículo a la calle ya conocerás el resultado de la Eurocopa celebrada en Inglaterra. Un acontecimiento que ya ha sido aprovechado por muchas compañías de software para celebrarlo.

Gremlin no se ha quedado atrás en esta carrera para el título de juego de fútbol del año y ha preparado *Euro 96*, un discípulo directo de su *Virtua Soccer*, pero, a diferencia de aquel, *Euro 96* está dedicado especialmente a las selecciones que participan en el campeonato de fútbol por excelencia de este año. Tenemos la misma técnica presente en *Virtua Soccer*, que tantos adeptos ha conquistado en el mundo de los simuladores deportivos. Permanecen las vistas desde todos los ángulos, aunque las más cómodas son la isométrica y la "lejana", ya que permiten tener una visión muy amplia del campo y facilita los pases.

De todas formas, hay un minimapa que abarca todo el terreno de juego y que señaliza la posición de todos los jugadores de cada equipo.



¡COME CESPED!

Dentro de *Euro 96* hay varias modalidades del campeonato: el propio torneo en sí, penalties, amistosos o la práctica de distintas jugadas con nuestro propio equipo a modo de entrenamiento. Después elegimos la nacionalidad y ya podemos empezar a practicar el fútbol.

La calidad técnica de *Euro 96* es idéntica a *Virtua Soccer*: Para los que no conozcan *Virtua*, que seguro que es una minoría, este tipo de juegos se caracterizan por los enormes requerimientos que piden de nuestras máquinas para



Pizzi se ha convertido en el goleador del equipo.







CONTROLA LA SITUACION



Euro 96 es muy simple de manejar, pues sólo debes preocuparte por las teclas de dirección y dos más para los pases y el disparo, recomendado joystick para los más nerviosos, pero aún así disponemos de un menú de configuración que nos permite adaptar desde la calidad gráfica del juego hasta la elección de un árbitro más o menos permisible. Los dos árbitros españoles que aparecen son de lo más duro y no dejan pasar ni una sola falta.



ofrecer gráficos y movimientos nunca vistos en este tipo de juegos. La otra gran característica es que tienen una filosofía muy "arcade", es decir, pocas teclas para manejarlo y obtener la máxima diversión.

Los efectos sonoros son muy buenos y un locutor de la radio inglesa ha prestado su voz para nombrar a todos los jugadores que aparecen en el trancurso del partido, así como comentar las jugadas más interesantes. Igual que en la radio los domingos por las tardes.

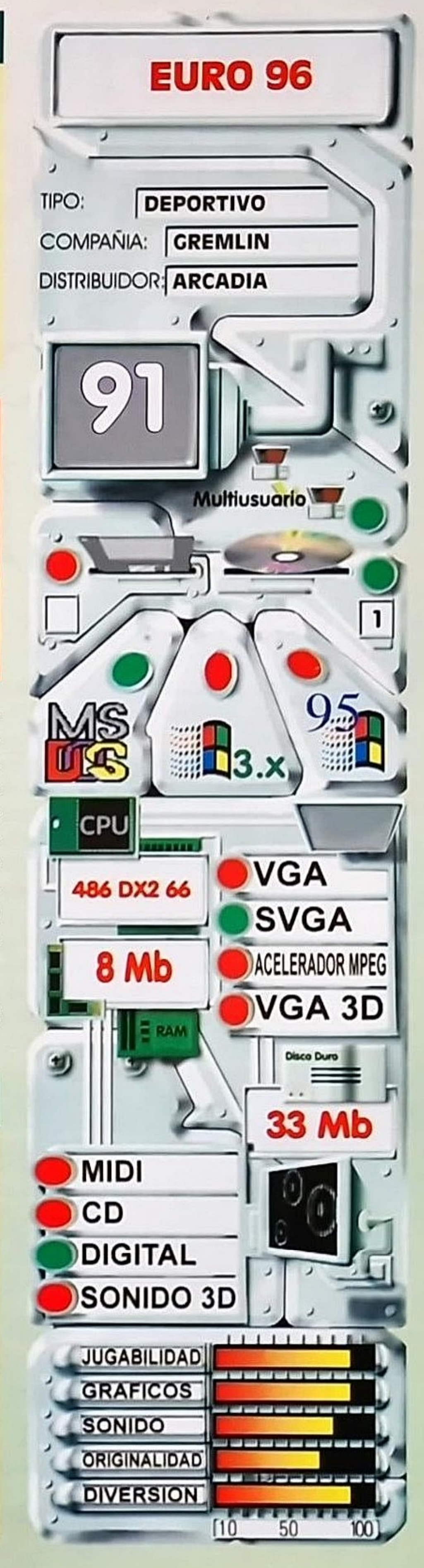
Euro 96 se puede resumir como un divertidísimo simulador de fútbol. Le faltan algunas opciones que otros juegos poseen, como un mayor número de vistas o mejorar la estrategia general del equipo, pero su enorme jugabilidad y excelente factura gráfica lo convierten en un buen título en la avalancha de los que poseen la licencia de la UEFA, que seguro que se está forrando con el negocio de los ordenadores y los derechos de televisión.

ANGEL FCO. JIMENEZ

¿INTELIGENCIA ARTIFICIAL?



Los jugadores que no controlamos directamente de nuestro equipo tienen una "pseudo-inteligencia" manejada por la máquina para tener siempre la mejor posición con respecto al balón. De todas formas, la elección de las clásicas estrategias de equipo (2-4-4) y similares serán las que dirijan el comportamiento de estos jugadores. El portero es controlado totalmente por la máquina, pero en el caso de Euro 96, el portero español, en este caso Zubizarreta, y en general todo el equipo español, tiene una dosis de inteligencia artificial. bastante pobre. Es decir, si juegas con Croacia o Francia, tienes un portero estupendo que siempre responde, pero en el caso de nuestro equipo nacional, si los contrarios llegan a la portería, gol seguro.



The Jewels of the Oracle

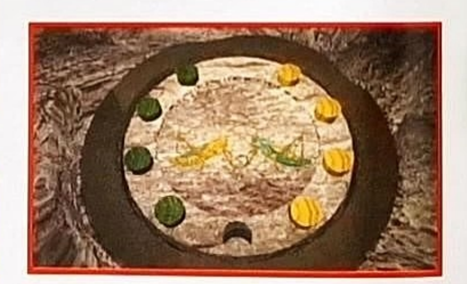
Si odias los juegos donde más que bytes encuentras violencia o chorros de sangre salpicando la cara de tu personaje, a lo mejor es que no has elegido bien desde un principio. Intenta darle al coco con los juegos de puzzles y éste que comentamos puede ser un buen comienzo.

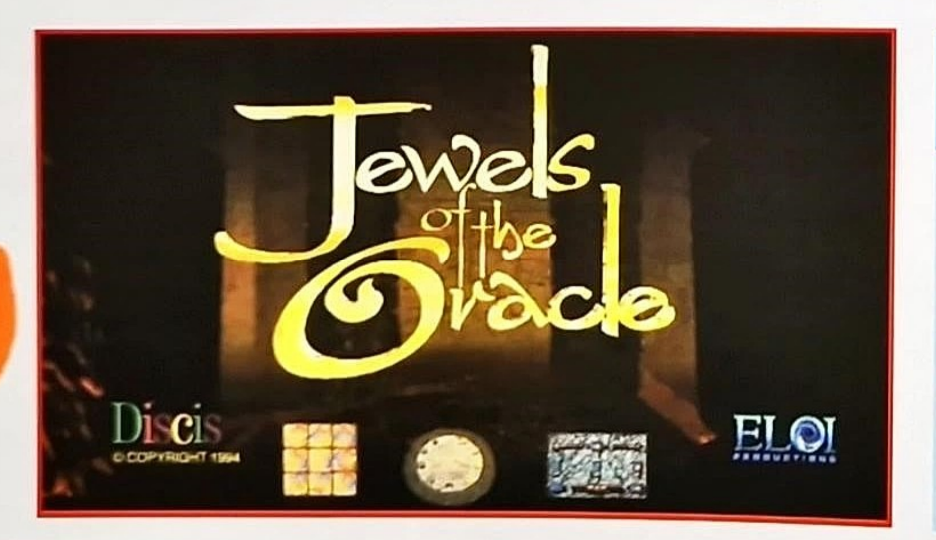
Rompiéndose la cabeza

La moda de los puzzles afortunadamente no para. Cuando las posibilidades gráficas de los ordenadores aumentaron con el tiempo, los juegos de puzzles se debían adaptar a las última novedades del mercado y competir con aventuras dotadas de animación en vídeo y arcades como *Doom,* que eran lo máximo en adicción.

Todos estos juegos eran lo último en tecnología, así que había que hacer algo realmente original para que la gente recuperase el gusto por los juegos de inteligencia. La solución vino con un título tan conocido como *The 7th Guest*, un juego básicamente de puzzles, pe-

Un ambiente de misterio rodea al juego





UN ESCENARIO DE FANTASIA

Las gemas que hay que recuperar se encuentran en unos escenarios que parecen sacados de la imaginación de cualquier escritor de corte fantástico. Las "habitaciones" que tiene el juego parecen esconder muchos secretos en su interior. Pero no te engañes, los secretos se convierten en puzzles que nos harán pasar horas y horas para resolverlos.


El enigma de los caballos combina conceptos como el color y la geometría.


Secuencias renderizadas nos muestran los escenarios donde encontrarás los puzzles.

ro que contenía muchas escenas de vídeo con personajes reales y escenarios renderizados. Muchos títulos le imitaron y *Jewels of the Oracle* no es la excepción.

Al resolver cada puzzle recibirás una preciada gema

DE TODAS LAS CULTURAS

Muchos puzzles que aparecen en el juego son clásicos de todos los países del mundo. Algunos han sido remozados para su adaptación al juego, pero seguro que muchos te sonarán de haberlos visto publicados en libros e incluso en otros juegos de ordenador. La dificultad de estos puzzles varía enormemente, aunque todos te proporcionarán una sana diversión.

LAS PIEDRAS DEL SABER

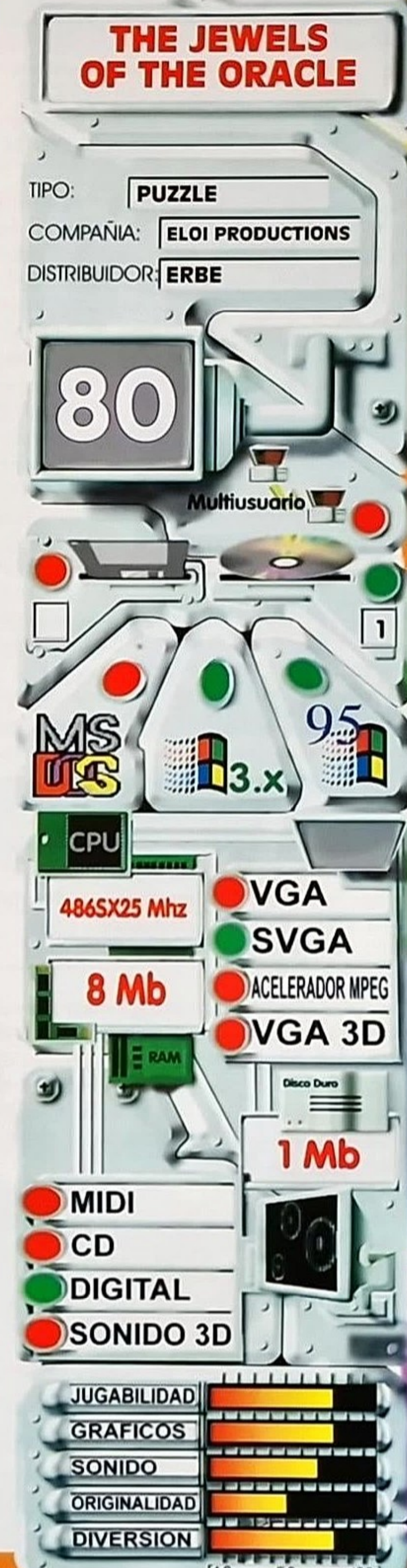
El objetivo de este juego es recoger una serie de piedras preciosas hasta completar todo el laberinto donde se hallan ocultas. Cada enigma resuelto significa conseguir una piedra que pasará a nuestro inventario general.

El método del juego es bastante sencillo, pues en todo momento contaremos con la ayuda de un asistente que nos dará una breve descripción del funcionamiento de cada enigma. Sería deseable que los programadores hubieran desarrollado un sistema que explicara mejor los juegos, pues en algunos te pasas más tiempo intentado saber cómo funciona que la propia resolución en sí. De todas formas, la interactividad es buena y el manejo tan sencillo como saber manejar el ratón.

En fin, un juego sencillo en sus pretensiones, que es sólo la de divertir. Una alternativa la mar de "inteligente" a los arcades y a la pura acción.

ANGEL FCO. JIMENEZ



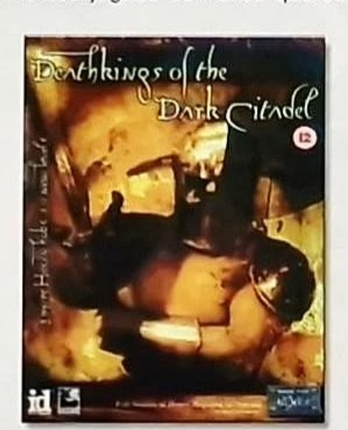


DEATHKINGS OF THE DARK CITADEL

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ARCADE	ID SOFTWARE	NEW SOFTWARE CENTER	80

Hexen es todo un señor juegazo en tres dimensiones. Consiguió una elevada nota en nuestra sección pasarela y, como es típico en esta clase de arcades, muy pronto aparecieron niveles y escenarios creados por multitud de usuarios.

Pero *Deathkings...* contiene escenarios diseñados por los autores de *Hexen*. Y os podemos asegurar por las horas que hemos jugado con ellos que son mucho más difíciles que los que contenía el juego original. El número de monstruos invisibles ha aumentado espectacularmente y cada dos por tres es bastante natural encontrarse un minotauro gigante con muy malas intenciones. Como contrapartida, es imposible grabar partidas en red, algo indispensable si juegas solo, porque tienes juego para meses.



STALINGRAD

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ESTRATEGIA	AVALON HILL	SYSTEM 4	85



La batalla de Stalingrado fue una de las más duras de la II Guerra Mundial. Miles de hombres murieron en los dos bandos no sólo por la furia de los combates, sino por una muerte tan cruel como puede ser el duro invierno soviético. La película del mismo nombre que se estrenó en nuestro país hace unos tres años mostró de manera magistral cómo puede ser la guerra.



Así que bien calentitos en la casa de cada uno, prepárate para disfrutar de *Stalingrad*, un excelente "wargame" de la conocida casa Avalon Hill, que recrea tan duros momentos para la humanidad. Diseñado especialmente para el público más experto en la materia, la versión española ha llevado mucho tiempo de trabajo por parte de System 4 para dar como resultado un excelente producto que entusiasmará a los más exigentes.

¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
EDUCATIVO	BRODERBUND	ELECTRONIC ARTS	84



De nuevo tenemos a Carmen Sandiego en el candelero. Esta mujer es una pesadilla constante para la policía de todo el mundo, pero sus aventuras en el ordenador son los mejores juegos educativos que pueden disfrutar los más pequeños. Recomendable también para todas las edades.

Traducido totalmente al castellano, el nuevo título de Carmen Sandiego tiene los gráficos renovados, además de una nueva historia policíaca que, a través de varios países, es la excusa perfecta para renovar los conocimientos de geografía, que siempre vienen bien. Además, el juego se complementa con un libro de la colección *El barco de vapor*. Una iniciativa a tener en cuenta.



REVOLUTION X

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ARCADE	ACCLAIM	ARCADIA	65



Revolution X es una adaptación de una máquina recreativa, cuya principal novedad consistía en la aparición del grupo Aerosmith, aunque el juego no sea más que un arcade, pero con mucha música cañera.

De todas formas, *Revolution X* es uno de esos juegos que cuenta con un buen apoyo publicitario, pero falto de originalidad, pues presenta la misma historia y desarrollo que cientos de juegos anteriores con la misma tónica arcade. Aun así, es bastante divertido, sobre todo si te gusta la música más heavy.





ESCAPE FROM PLANET ARIZONA

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
EDUCATIVO /AVENTURA	EF MULTIMEDIA	WORLDWIDE SALES CORP.	86

Aprender inglés es algo que últimamente se convierte en el principal objetivo de muchas aplicaciones multimedia. La gran mayoría se destina al público más joven, mientras que las dirigidas a un público más adulto se centran en utilidades tipo "diccionario" o cursillo por fascículos.

Pero para ti que ya te consideras mayor y te gusta seguir jugando, *Escape from Planet Arizona* es una excelente opción para aprender inglés y pasar un buen rato. En todo momento podrás ir practicando el inglés como en cualquier programa educativo que se precie, pero todo se desarrolla al estilo de una aventura gráfica. Para realizarlo se han contratado los servicios de actores profesionales que durante más de 40 minutos de vídeo nos mostrarán cómo puede ser la vida de dura en un planeta llamado Arizona.

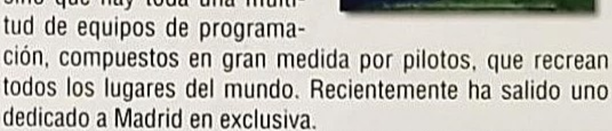


SCENERY PACK

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ESCENARIOS PARA FLIGH SIMULATOR	MICROSOFT	ERBE	81



Los escenarios para *Flight Simulator* ya son toda una institución en el peculiar mundo de los discos de escenarios. Se pueden contar por cientos, porque no sólo Microsoft se ha encargado de diseñarlos, sino que hay toda una multitud de equipos de programación, compuestos en gran medida por pilotos, que recrean todos los lugares del mundo. Recientemente ha salido uno dedicado a Madrid en exclusiva.



Pero el que esta vez comentamos contiene los siguientes escenarios: Japón, Caribe y Hawai. Como podéis ver, son escenarios de lo más variado. El contraste entre ellos se produce sobre todo entre las ciudades futuristas de Japón, al compararlos con las paradísiacas playas del Caribe o Hawai. A nivel técnico, las texturas funcionan consiguiendo efectos excelentes en los vuelos y más aun en las maniobras de aterrizaje y despegue en los aeropuertos. Un buen complemento para tu *Flight Simulator*.

LOS ASES DEL FUTBOL 96

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
RECOPILACION	VARIAS	UBI SOFT	85



Las recopilaciones de productos empiezan a ser bastante frecuentes en nuestro país, pero es curioso que un deporte tan consagrado como puede ser el fútbol todavía no hubiera recibido su ración de recopilaciones que en otros países son tan populares. Ubi Soft es la compañía que se ha decidido a lanzar un paquete con buenos juegos que triunfaron totalmente hace sólo unos pocos años.

Los juegos que se incluyen en el paquete son los siguientes: *FIFA International Soccer*, *Premier Manager 3*, *Kick Off 3*, *On the Ball*, *Sensible Soccer*, *Championship Manager 93/94*, *Goal!* y, por último, tenemos a *Striker*.

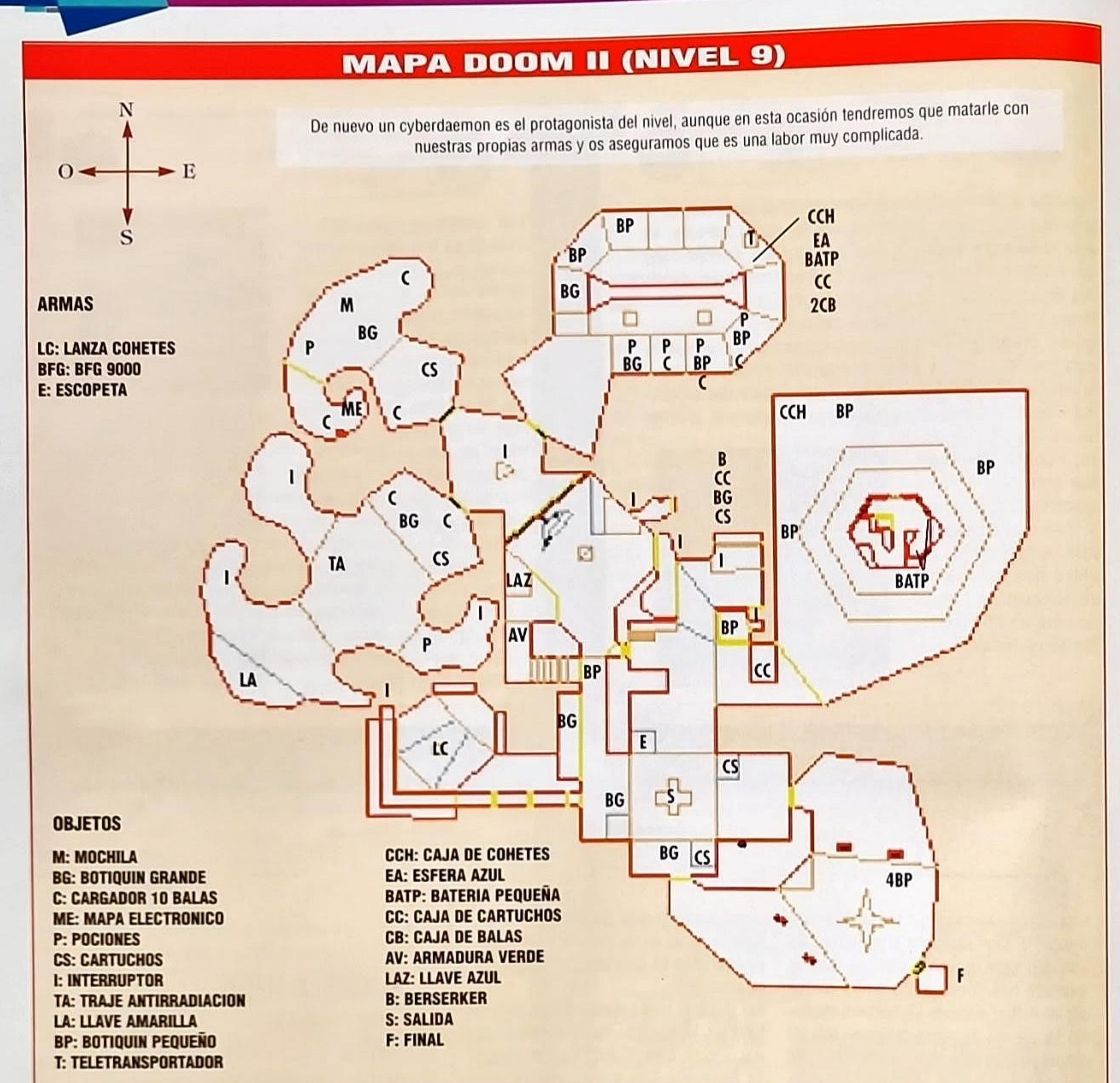
Efectivamente, se trata de una buena recopilación. Pero, como es lógico, algunos títulos brillan más que otros, ya sea por su calidad o jugabilidad. Otros, en cambio, nunca han sido distribuidos en nuestro país y este paquete, como sucede en otras ocasiones, es una buena oportunidad de disfrutar de juegos poco difundidos.

Sin duda, el más famoso del paquete, y también la estrella, es *FIFA International Soccer*. Uno de los mejores juegos de Electronic Arts que pronto se convirtió en un clásico y que ha dado al mundo varios hijos o clónicos, entre ellos *FIFA 96*, el más jugado de los deportivos.

Entre las aplicaciones que simulan la gestión de un equipo destaca *On the Ball*, donde puedes tocar todos los aspectos económicos de un equipo: compra y venta de futbolistas, estrategias, planes de competición durante la liga, etc.

En resumen, un buen paquete de juegos de fútbol que hará las delicias de más de un aficionado.





ZOOL 2:

Una manera muy útil de no acabar desquiciado con este dificilísimo plataformas en el que controlamos a una mosca ninja es introducir en la pantalla de título estas claves que a continuación os ofrecemos:

TOUGHGUY: Te hace invulnerable a los ataques enemigos.
KICKASS: Bombas ilimitadas.
BUMBLEBEE: Pulsando Enter pasarás de nivel.
VISION: Conseguirás 20 vidas.

ELDER SCROLLS: ARENA

El truco que os explicamos a continuación es un error de programación que los diseñadores del juego no tuvieron en cuenta y que, sin embargo, nos es la mar de útil.
Ve a una ciudad durante el "Heart's Day", que cae alrededor del decimosexto día de "Heartfire". Entra en una cantina cualquiera y pídele al posadero una habitación. Este te dirá que, debido al día que es, te va a salir gratis. Mira en tu inventario a continuación y otra vez al entrar en la habitación y descubrirás que has conseguido 536 millones de piezas de oro.

DEADALUS ENCOUNTER



Para resolver fácilmente todos los puzzles que te propone esta difícil aventura espacial, lo único que tienes que hacer es, mientras mantienes las teclas Alt + Shift, pulsar la primera letra que forma el nombre del puzzle. Existe una excepción y es el *Orbit Puzzle*, en el que hay que pulsar la letra I.



ARTIC MOVES

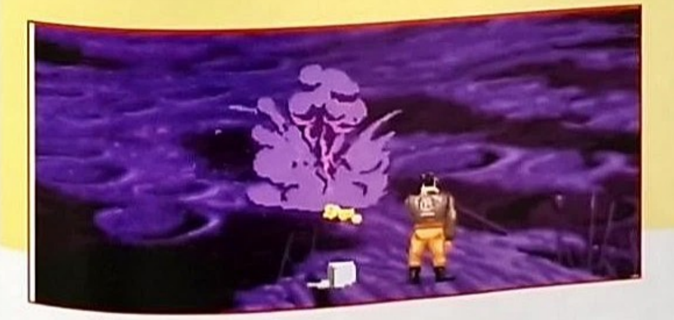
Estos son los códigos para entrar en las fases posteriores de este arcade que se centra en medio del ártico y que es la tercera parte de una saga de *Dinamic* que comenzó allá por los momentos del Spectrum con *Army Moves* y con *Navy Moves*:

1ª Misión / 2º Nivel: 88368
2ª Misión: 28018
Final: 22778

FULL THROTTLE



Para vencer fácilmente a los motoristas durante las peleas en la carretera de la mina, pulsa mientras estás peleando el Shift izquierdo y la V simultáneamente, tantas veces como sea necesario.



EARTHWORM JIM 2

Estos son los trucos y passwords para este juego de plataformas tan genial en el que controlamos al gusano más poderoso del universo y así, gracias a ellos, no morir como idems. Para introducirlos hay que pausar la acción durante una partida:

TRUCOS:

• Vida extra	I AM A LOSER
• Energía al máximo	SAVE ME
• Continuación extra	BAB TARM
• Invulnerabilidad	HAVNELUDER
• Perder una vida	I HATE MY HAIR AND WANT TO DIE
• Capturar una pantalla	CHEESE
• Nueve continuaciones	BAIT
• Ver el final del juego	I LOVE COWS



NIVELES

• Anything but the...	AFFELSINER
• Puppy love #1	LASSIE
• Puppy love #2	ODIE
• Puppy love #3	FIFI
• Flyin' King	ZAXXON
• U. Abducted	AREA 51
• Inflated Head	THE HEAD
• Hammer Head	DING DONG
• Blind Sally	WONDER
• Level Ate	GABEL
• Flamin' Yawn	OUCH
• Iso 9000	SOMEBODY CALL ELF
• Door Chase	THE DOORS
• See Jim run, run...	BLISTER



TIME GATE

TIPO:	AVENTURA
COMPAÑIA:	INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR:	ERBE

Time Gate

La nueva aventura de Infogrames también tiene su solución y aquí os la ofrecemos paso a paso para que todos esos problemas y lugares en los que os podéis atascar para siempre, no sean más que un mero escollo.



El enigma del templario

Al comienzo de la aventura te encuentras a las puertas del Museo de Arte Medieval, lugar donde te ha dicho el caballero negro que está presa tu novia Julieta. Entra en el mismo y sin mediar palabra con los albañiles, dirígete por la puerta de la derecha hasta llegar a una habitación en la que hay unos auriculares. Recógelos y, a continuación, ve en sentido contrario hasta las otras salas. Allí recoge una espada y un escudo. En una de las paredes hay un tapiz lleno de personajes famosos, pareciéndose uno de ellos a ti.

En la sala de los tickets recoge la catapulta teledirigida y el Compact-Disc. A continuación, enchufa el proyector de películas que hay en una esquina e introduce el Compact-Disc en él. Descubrirás un interesantísimo reportaje sobre los templarios y todo lo que les rodeaba.

Entra en la siguiente sala, que es la del director del museo.

Busca en los cajones de su mesa de despacho. Encontrarás una llave, una tarjeta magnética y una revista de arte, léela. Al volver sobre tus pasos, escuchas por el altavoz que el museo ha sido cerrado y las alarmas están conectadas. A partir de ahora tendremos que andar con pies de plomo.



EL PRIMER ENCUENTRO CON WOLFRAM

Al volver a la sala del tapiz, nos encontramos con un sistema de seguridad de láser. Para superarlo, tendremos que ponernos a gatas y empezar a rodear la mesa que hay en el centro. Aquí os aconsejamos que grabéis a cada paso, ya que un movimiento en falso activaría la alarma y sería muy engorroso tener que volver a empezar desde cero. Sin embargo, y con un poco de buena maña, al final conseguiremos salir de ese lugar y llegar de nuevo al hall del museo. Allí, dirígete hacia la caja de herramientas y recoge un destornillador para forzar con él la puerta que se encuentra cerrada. Sigue andando hasta la habitación del fondo y allí recoge un extintor de agua y uno de dióxido de carbono. Vuelve a la entrada y con la llave abre el candado de la caja de los fusibles. A continuación, usa el extintor de dióxido de carbono y desactivarás el sistema de alarma. Sube por las escaleras hacia el patio. De repente, la oscura figura del brujo Wolfram aparecerá, mientras susurra un hechizo que crea a un caballero oscuro. El sistema de alarma será además activado, por lo que tendrás muy poco espacio para luchar contra él. Puedes decidir entre hacerlo con la espada y el escudo, que si bien es más lento, bastarán pocos golpes para derrotarlo, o bien con las manos desnudas, que, aunque es una manera menos efectiva, nos da más libertad de movimiento.



Para salir de aquí sin ser detectado, muévete cerca del mueble central.





Usa la tarjeta magnética en el armarito de cristal y conseguirás la munición para la catapulta. A continuación, usa la misma y dirígela hacia el interior de la habitación contigua. De nuevo tendrás que demostrar tu pericia esquivando láseres, pero esta vez mientras diriges el pequeño vehículo. Cuando llegues al punto óptimo podrás disparar una de las piedrecitas, con la que deberás apretar el botón rojo que hay en la pared. Esto provocará la desactivación de la alarma y, de nuevo, podrás moverte libremente por el museo. Ahora podrás recoger en la habitación una enorme espada de dos manos y salir al jardín, donde encontrarás un holograma. De nuevo aparecerá uno de esos caballeros negros que, gracias al enorme espadote que tenemos ahora no significará ningún problema. Sin embargo, y a pesar de parecer que la suerte estaba de nuestra mano, dos guardianes del museo consiguen reducirnos y nos lanzan al interior del pozo central.

VIAJE AL PASADO

Pero el golpe mortal que inebitablemente tenía que llegar no lo hizo, sino que una luz nos envolvió hasta hacernos alcanzar una inconsciencia total. Tras unos momentos que parecen eternos, aparecemos en un campo nevado, vestidos con una tela blanca que tiene grabada una cruz roja en su centro. De repente, una docena de soldados armados con lanzas nos conducen a una oscura mazmorra.

Recoge la lira y lánzasela al prisionero que hay en la celda de enfrente, cuyo nombre es Berwal. El comenzará a tocar una bonita melodía que atraerá la atención del carcelero. Golpéale y así lograrás empujarle hasta tu amigo, que le propinará un fuerte golpe con el instrumento musical.

Berwal cojerá las llaves de la celda y, tras abrirse la suya, te las lanzará. Haz lo propio y recoje la espada que tenía el carcelero. Mata al guardia del pasillo, el cual dejará una llave que te sirve para abrir la reja que lleva a los pisos superiores. Entra primero en la sala de los guardias y allí encontrarás un odre con vino con el que recuperarás la energía perdida.

Una vez que llegues arriba, permanece quieto hasta que el monje ciego cruce la sala. Busca en la chimenea y encontrarás la llave de la puerta contigua. Teniendo



cuidado con el carnero que nos asestará cornadas siempre que pueda. Recoge la piel de oveja y el cayado. En la habitación de al lado, encontrarás un cubo vacío, un jamón y otro odre de vino. Llena el cubo con el bidón de agua que hay en la habitación del carnero y úsalo para apagar el fuego de la chimenea. A continuación, sube por ella.

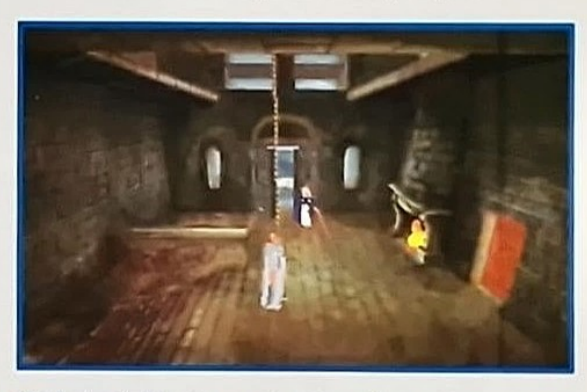
DESDE ARRIBA TODO SE VE MEJOR

Te encontrarás justo en el tejado de la abadía, aunque para poder seguir adelante necesitarás hacer una arriesgada acrobacia. Usa la piel de oveja para amortiguar el sonido del badajo de la campana y, a continuación, con el cayado, colúmpiate hasta el otro lado. Cuidado con el búho, pues os puede delatar si os acercáis mucho, y con un tramo de la viga de madera suelto. Ve a la izquierda y, a continuación, a la derecha hasta llegar a la habitación del viejo ciego, que en estos momentos se encuentra dormido. Con el cayado róbale la sotana que está colgada en la pared. Una vez hecho esto, sigue hacia delante hasta llegar a una sala vacía. Colócate en uno de los tramos de madera y te descolgarás hacia el suelo.



TRAS LOS PASOS DE WOLFRAM

Abre el armario de hierro. En él encontrarás un libro llamado *La Canción del Caballero* y el holograma. Empuja la cruz dorada que hay en una de las paredes, abriendo así una entrada secreta que te lleva hacia la sala de los escribientes y traductores. En una de las mesas encontrarás unos pequeños recipientes con negro animal, agua, pez, hiel y uno vacío. En otra, un estilete y en la parte del fondo de la habitación, una pluma de ganso y una tablilla de madera. Colócate en el pupitre que tiene una hoja en blanco y allí deja el libro. Usa el estilete para arrancar la gema de sus tapas y, a continuación, mezcla negro animal con hiel y agua para obtener la tinta. Moja la pluma y copia los versos del libraco. Vuelve a coger el libro y déjalo



Estate inmóvil hasta que el anciano ciego salga de la habitación.

junto con la tablilla de madera en la caja de metal. Ponte la sotana que le has quitado al anciano ciego. Ahora empuja la antorcha que hay a la izquierda de la puerta. Aparecerá un monje que deberás esquivar y salir por la puerta. Allí te encontrarás con otro, aunque esta vez tendrás que seguirlo para no llamar la atención de los guardias que vigilan el patio.

Cuando llegues a una zona en la que aparece un mensaje que te avisa para que te metas por una puerta, empieza a correr para entrar en la habitación, pues, si no, te reconocerá un guardia y te atravesará con una flecha.

CONSIGUIENDO LAS PIEDRAS MAGICAS

Una vez dentro del hospital, recoge el cuenco de madera que está tirado en el suelo a la izquierda de la puerta por la











que has entrado. Lánzalo contra la pared y encontrarás una llave con la que abrirás la puerta hacia el laboratorio. En esta habitación hallarás un libro que te enseñará a hacer un bálsamo tranquilizante. En todas las estanterías hallarás los ingredientes necesarios y una probeta para mezclarlos.



Entra en la sala de los curtidores de piel, donde tendrás que recoger un cortador de cuero. En la siguiente puerta está el horno de pan. En la chimenea hay una pequeña hogaza y en la mesa otra. Mezcla los ingredientes para hacer el bálsamo y échalo sobre uno de los panes. Ahora puedes entrar en la última de las puertas que lleva a una celda donde hay un templario encerrado.

Lánzale el pan drogado. Muerto de hambre, se lo comerá, quedándose dormido. Ahora sal de allí, teniendo cuidado de dos guardias con los que deberás luchar, dejándote uno de ellos al morir una llave que te abrirá la única puerta que permanece cerrada. Ahora, usando el corta-cuero, consigue de todas las estatuas que hay en el recinto una gema, hasta tener un total de ocho, tres de las cuales serán diamantes. Entra en la sala mortuoria con la llave del soldado. Acércate al cadáver que hay sobre una de las camillas y empújale, descubriendo el corazón dorado. Usalo en la estatua que hay en la esquina, con lo que aparecerá otra que antes estaba oculta. Recoge la copa que te ofrece y bebe su contenido. Caerás inconsciente y Wolfram te atrapará.

UNA SITUACION COMPLICADA

Te despertarás en el interior de la sala de torturas, atado a una rueda de madera. Aprovechando que el verdugo se ha ido, dejándote solo, balancéate hasta que una de las cuerdas toque la antorcha que tienes al lado. Cuando se queme, libérate, vence al guardia que te estaba vigilando y recoge todas las cosas que hay sobre la mesa. Para poder salir de este lugar, recoge las antorchas y cámbialas de posición, abriéndose así un pasadizo secreto. En el laberinto que ahora se te presenta, toma la primera a la izquierda. Llegarás a una habitación secreta en la que está el último de los templarios. Muéstrale el anillo sin piedra que habrás encontrado en la mesa. Tras contarte una interesantísima historia, morirá. Recoge todas las pertenencias que ha dejado detrás, abre el cofre e introduce la extraña piedra roja que has hallado en el saquito de piel, esto provocará que Wolfram no pueda seguirte los pasos con su espejo mágico. En el cáliz de oro que hay en el otro extremo de la sala, se encuentran las gemas. Ahora usa en una de las paredes el anillo sin piedra y podrás continuar el camino.



Sigue de cerca al monje o los guardias te descubrirán.



Sigue el pasadizo hasta llegar a la biblioteca, donde tendrás que luchar con dos demonios disfrazados de monjes. Tras vencerlos, dirígete hacia la doble puerta que hay en uno de los extremos de la sala, llegando así al comedor. Rápidamente, recoge la pila de platos que hay sobre la mesa a tu derecha y, a continuación, dirígete hacia la cocina. Allí encontrarás un camino que te lleva hacia la alacena que está protegida por otro demonio disfrazado. Tras vencerlo, usa las piedras sobre las dos tumbas que hay allí, consiguiendo la llave que te permitirá salir por la puerta de la cocina.



LOS OBJETOS MAGICOS DE LOS TEMPLARIOS

Te encontrarás en el cementerio, un lugar oscuro, donde las almas en pena vagan por siempre. Cada vez que te acerques a una tumba, aparecerá un zombie con el que tendrás que luchar por tu vida. Usa siempre que puedas las gemas en las tumbas de los caballeros, consiguiendo así los objetos mágicos. Una vez hecho esto, dirígete hacia el ghoul que está guardando una puerta y acaba con él, mostrándole el crucifijo de madera. Tras su muerte, dejará un diente que te servirá para abrir la puerta.



Una vez en el interior de la torre, activando la figurilla que hay a la izquierda, abrirás un pasaje oculto. Dirígete, con cuidado de no perderte, hasta las celdas donde comenzaste tu aventura medieval. En esta ocasión hay un nuevo "huésped", tu amada Julieta. Sin embargo, al acercarnos, descubriremos que en realidad es una criatura del averno que querrá acabar con nuestra vida. Dale su merecido y vuelve a la biblioteca, estando esta vez otra puerta abierta, la cual nos lleva de nuevo al exterior, don-



La única manera de vencer al soldado es arrojándole por el hueco de la cornisa.

de tendremos que luchar con otro soldado, hasta llegar a lo que parece ser una iglesia. Mira todas las piedras grabadas que hay en la pared, las cuales son las estaciones de Cristo, hasta que encuentres la séptima, que tendrás que empujar, abriendo así una puerta. Tras atravesar la misma, aparecerá otro caballero negro que tendremos que vencer en singular combate. Sube por las escaleras y usa la primera pesa que encontrarás a tu izquierda.

EL SACRIFICIO DE UN AMIGO

La vista es maravillosa desde los tejados de la abadía, pero no te puedes distraer demasiado, el tiempo más que correr, vuela. Tendrás que acercarte a la tumba que hay a tu lado y usar los tres diamantes, consiguiendo los objetos restantes. Mientras los estás admirando, serás cogido por una patrulla de soldados que te seguía los pasos de cerca. Te encontrarás dentro de una pequeña jaula, sin ninguna posibilidad de vida. De repente, aparecerá tu amigo mudo, Berwal, que abrirá la puerta, dejándote libre; sin embargo, su acto heroico le cuesta caro, ya que un cobarde e infame guardia acaba con su vida atravesando su corazón con un flecha de ballesta. Sal corriendo y recoge todo lo que hay sobre la mesa antes de que llegue el verdugo. Usa el cuerno con lo que te convertirás en un caballero mágico de gran poder. Dale su merecido a tu enemigo, empuja una cruz dorada que hay en una de las esquinas del lugar donde te encuentras, abriendo así la puerta a la zona superior y a continuación persigue al soldado que mató a tu amigo. Llegarás así hasta una estrecha cornisa en la que deberás pugnar por tirarle de ella, ya que será la única manera de vencerle. De nuevo con tu cuerpo normal, deberás volver al interior de la abadía para buscar de nuevo a Julieta. Activa la antorcha que hay a la derecha de la puerta por la que se ha escapado Wolfram. Ve escaleras arriba y usa la cruz de madera en la estatua. Ahora empuja la fuente que acaba de aparecer en el centro de la sala.

JULIETA ESTA CERCA, LO PRESIENTO

Dirígete hacia el pasadizo que se acaba de abrir, llegando así a los aposentos ocultos de Wolfram. No pises el pentágono, ya que te mataría. Recoge un libro que hay sobre la mesa y léelo. Te indicará la manera de realizar una poción de apertura, cuyos ingredientes se encuentran en la sala, así que busca por todos lados meticulosamente. Usa la antorcha encendida que habrás encontrado recientemente en el pentágono para hacerlo desaparecer, acércate a la estatua por su lado izquierdo y usa la poción de apertura que habrás mezclado según las instrucciones del libro. Llegarás así hasta una habitación que tiene un altar de sacrificios y encima de él, tu amada Julieta, en medio de un sueño mágico. Recoge el sello del templario y usa el cubo con la cuerda en el pozo que hay en uno de los laterales, teniendo cuidado de no caerte. Derrama el agua conseguida sobre Julieta, haciendo que se despierte.

Tras el cariñoso encuentro, tu novia volverá a separarse de ti, pues va en busca del guante mágico. Escaleras arriba oirás los gritos de la misma que ha sido cogida por Wolfram. Vence al diablo que aparecerá detrás de ti y vuelve a la iglesia donde ha muerto tu amigo Berwal. La escena no puede ser más desesperada, Wolfram está en medio del pentágono con Julieta sostenida mágicamente sobre su cabeza y tú no puedes hacer nada, ¿o sí? Dirígete escaleras arriba y llega hasta la vidriera que atravesaste anteriormente en persecución del guardia. Esta vez lo que tienes que hacer es empujar el crucifijo de piedra hasta la señal que hay en el suelo, haciendo que la sagrada sombra coincida con la posición del brujo y devolviéndole así a las profundidades del infierno. De nuevo juntos los dos, Julieta y tú podréis prepararos para el viaje en el tiempo que os llevará de nuevo a vuestra época. Coloca el sello del templario en el guante y úsalo.

Wolfram ha sido derrotado y el secreto de los templarios permanece a salvo de todos aquellos que no merezcan servirse de él.

GENGIS KHAN











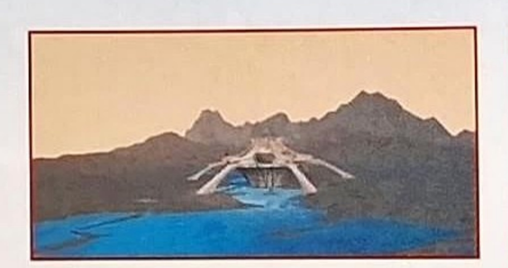
LOST EDEN

TIPO: **AVENTURA**
COMPAÑIA: **CRYO**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**

Lost Eden

LA HERENCIA DE ADAM

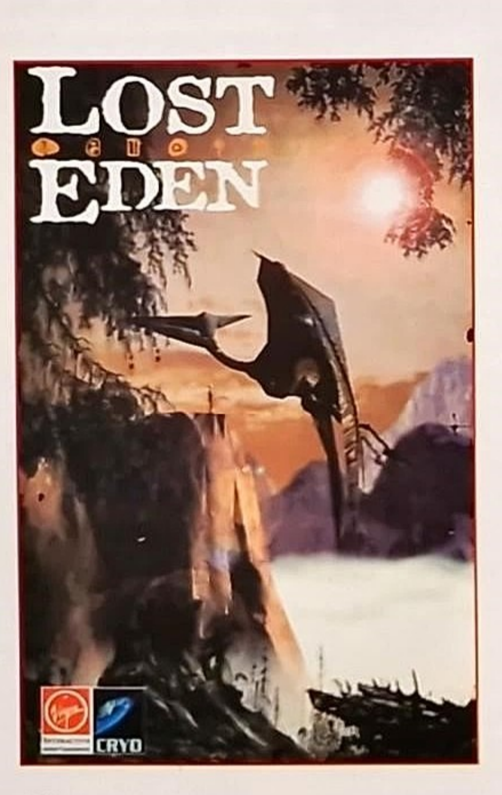
Une los pueblos de los dinosaurios y los humanos, crea ciudadelas para protegerte de los tiranosaurios, recupera el "don" que te han otorgado tus antepasados y derrota para siempre al tirano Moorkus Rex.





El juego comienza en el recibidor de la ciudadela de Mo, eres el encargado de hacer que Adam, príncipe de Mashaar, cumpla el destino que le aguarda. Apresúrate a presentarte ante tu padre, el rey Gregor, soberano de Mo y todas sus tierras, que se encuentra en el piso inferior. Allí también encontrarás a un viejo pterodáptilo; entre ambos te relatarán los acontecimientos sucedidos en Chamaar, en el lejano Norte. Tu padre te prohibirá salir de la ciudadela, ya que es el único lugar seguro de todo el planeta. Habla con el pterodáptilo tras la conversación, para verle en tus aposentos más tarde y sal de la sala del trono. Visita a Monk, el viejo sabio de la ciudadela, tras hablar con él, te dará un amuleto. Entra en tus aposentos, situados en la misma planta que la sala del trono, y habla con el pterodáptilo. Te indicará que Dina, una dinosauria, te espera en la salida lateral de la ciudadela; te conducirá a presencia de su abuelo. Háblale de nuevo para conseguir una extraña moneda y reúnete con Dina en la salida de la ciudadela. Te llevará a presencia de su abuelo Tau; el pobrecillo está en sus últimos momentos de vida, pero antes de dar el último aliento te

Adam, has de cumplir el legado de tus antepasados







hablará sobre el arquitecto que construyó la ciudadela de Mo, tu abuelo, que, junto con un amigo dinosaurio llamado Graa, poseían el secreto de construcción de ciudadelas. Pero tu otro abuelo se hizo con el trono y encerró a Graa en las catacumbas de Mo. Deberás vistar las criptas en compañía de Dina, ya que su secreto debe permanecer todavía en el lugar. Antes de morir, Tau te dará una concha, a través de la cual te podrás comunicar con él tras su partida.

Coge el cuchillo y regresa a la ciudadela de Mo. Una vez allí, dale el amuleto a Dina para calmar el miedo que empieza a florecer en su rostro. Ve a hablar con Jabber, el verdugo, lo encontrarás en la sala de la izquierda vista desde el distribuidor inferior. Tras traducir Dina sus palabras, te regalará, por tu mayoría de edad, un diente. Visita de nuevo al sabio Monk, inspecciona la cara de los cuerpos embalsamados para averiguar que a una de ellas le falta un diente. Coloca el diente y se abrirá un pasadizo que desciende a las catacumbas. Al descender, podrás escuchar el rugido de Moorkong, sonido al cual siempre has tenido verdadero pánico. El final del camino está custodiado por un esqueleto, pero, colocando de nuevo el diente en su mandíbula, te dejará paso libre para seguir investigando. Abre la compuerta y entra en la siguiente cámara, la cripta de Abandon. Allí sufrirás un desengaño inesperado, el tan temido rugido es tan sólo un truco para alejar a los indeseados del lugar, una farsa para ver si has superado tus miedos infantiles.

Recoge del suelo el prisma de cristal e inspecciona la pared del fondo, allí descubrirás el secreto para constrir las ciudadelas y que hombres y dinosaurios puedan defenderse de los feroces ataque de los tiranosaurios. El secreto pues era la coexistencia entre los humanos y los dinosaurios, mientras unos hacían los trabajos pesados, el caso de los dinosaurios, los otros cultivaban las tierras para alimentarlos, caso de los humanos. Por desgracia, tu abuelo el Es-

LOS MAPAS

A través de los mapas podrás acceder a todos los lugares de los valles con gran rapidez. Usalos para que no te tengas que desplazar por todos los emplazamientos de los valles.















clavizador derribó las ciudadelas por odio a los dinosaurios, produciendo de esta manera el regreso de los tiranosaurios.

Dina te regalará una flauta. Tras todas estas averiguaciones, sube junto a Monk e inspecciona la tablilla de cristal utilizando el prisma. En la tablilla aparecerá Moorkus Rex, amenazándote, pero tu valentía será inquebrantable. Monk te dará la tablilla y aceptará hablar con el rey para convencerle, junto a Dina, de que tú habías sido llamado por el destino y debías de abandonar Mo. Tras hablar con tu padre, el viejo pterodáptilo decide acompañarte. Sube a la planta superior y habla con Thugg, el jefe de armas dentro de Mo, él te acompañará en tu viaje. Sal por la puerta principal de Mo y viaja hacia Chamaar, con la intencion de ayudar a los posibles supervivientes.

CHAMAAR

En Chamaar, como en los demás valles, el mapeado consta de 48 emplazamientos, repartidos en 4 filas con 12 columnas cada una. Para manejar el mapa usa las coordenadas que se te indicarán de la siguiente manera: 1, 12, donde el primer número indicará la fila, de arriba a abajo, y el segundo representará las columnas, de izquierda a derecha.

Al llegar a Chamaar te encontrarás con Mungo, compañero de Dina, quien se unirá al grupo. El pterodáptilo marchará para buscar los lugares donde más tarde deberás acudir. Dirígete al sector 4, 1 y recoge del suelo una seta parecida a un champiñón grande. Después sitúate en el sector 3, 1; podrás hablar con el pueblo chorrians. Chong, su jefe, se unirá a tu grupo. Ahora debes situarte en el sector 3, 3. Ofrece al grupo de brontosaurios la seta para que ellos te reconozcan como el que trae la esperanza. Sopla la flauta y verás como tus enormes amigos comienzan a construir una ciudadela. Habla con Chong, quien te regalará una piedra Luna en muestra de agradecimiento. Ve al sector 2, 1: un grupo de apatosaurios se ofrecerá como transporte, al menos por el momento. Recoge una seta más en el sector 4, 1 y viaja al Nordeste.

EL REINO DE LOS ULELE

En vuestro nuevo emplazamiento, conoceréis a los ulele y a su jefe Ulan,

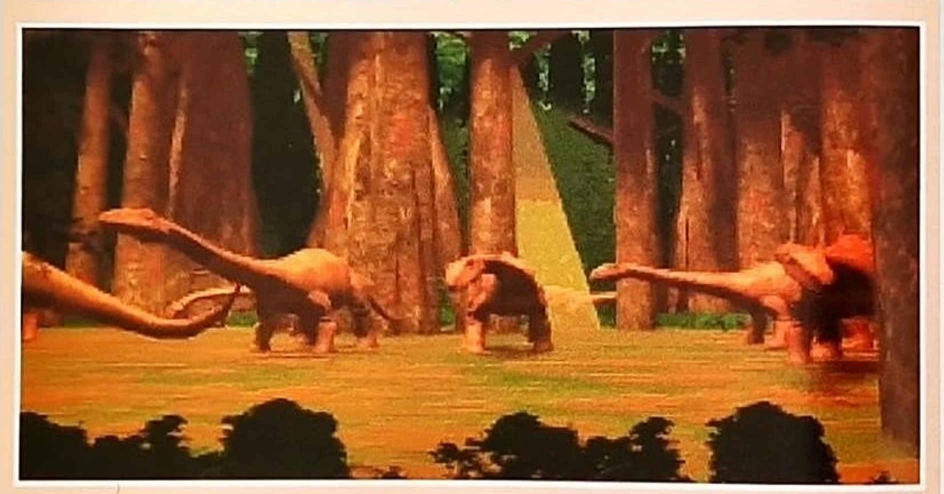
LOS DINOSAURIOS

Cada dinosaurio tiene una función dentro del juego:

- Los brontosaurios son los constructores de ciudadelas.
- Los velocirraptores son los encargados de mantener a raya a los tiranosaurios.
- Los triceratops se encargarán de que las ciudadelas funcionen como es debido.
- Los apatosaurios servirán de transporte a nuestros amigos.
- Los pterodáptilos, además de como transporte rápido, protegen el santuario de los dinosaurios.





















quienes de inmediato se unirán a vuestra empresa. Ve al sector 2, 10, donde un grupo de brontoaurios se pondrá a construir una nueva ciudadela, tras darles la seta y tocar la flauta. Los ulele te darán una segunda tablilla de cristal que tenían en su poder, muy parecida a la que te dio Monk. El pterodáptilo te informará de nuevas noticias de Chamaar, aterrorizada por la presencia de tiranosaurios. Viaja de nuevo al reino de Chamaar y sitúate en el sector donde se estaba construyendo la ciudadela, Chong te explicará que los brontosaurios no quieren trabajar debido a la cercanía de los tiranosaurios. Coge más setas en el sector 4, 1 y dirígete al sector 2, 10: otro grupo de brontosaurios que, tras darles la seta y tocar la flauta, se pondrá a construir una nueva ciudadela. Regresa al reino de Uluru y habla con sus ciudadanos en el sector 2, 10. Su jefe Ulan te dirá, con gran criterio, que no bastan las ciudadelas de Chamaar y de Uluru para vencer a los Tiranosaurios y te dará la localización de un nuevo valle, el de Koto, donde los tiranosaurios han hecho acto de presencia.

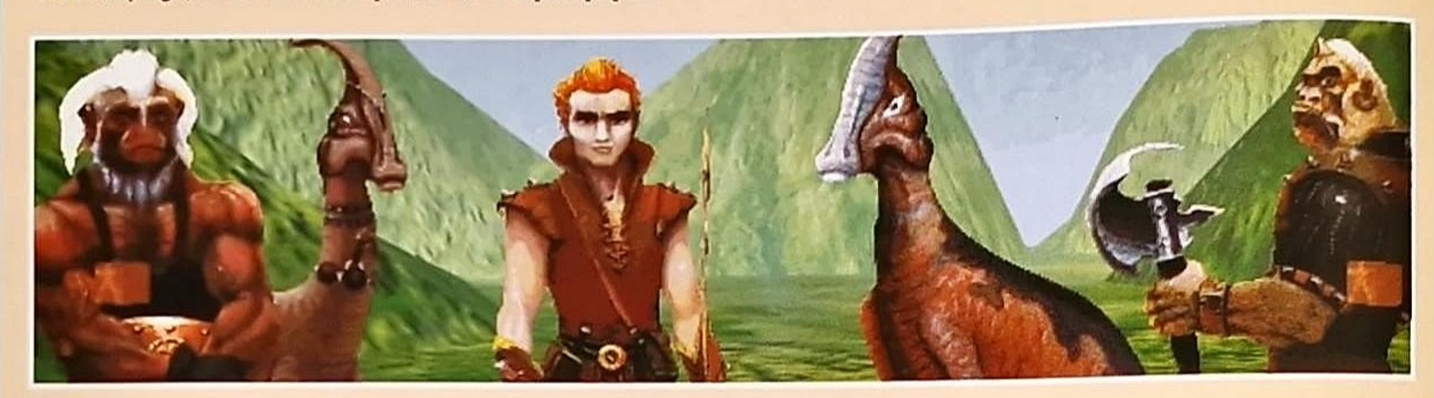
Una vez en el reino de Koto, dirígete al sector 3, 12, donde te recibirá Kobu, líder del pueblo Kommala. Para conseguir su ayuda, te dice que deberás convencer a los velocirraptores para que se unan a su pueblo. Regresa a Uluru y sitúate en el sector 1, 12; los ulele te advertirán que los velocirraptores pueden ser persuadidos con oro, a la vez que necesitan objetos de poder para aumentar su potencial de lucha. Ellos te darán uno de los objetos de poder: "el ojo de la tormenta". Para conseguir el resto de los objetos mágicos, deberás encontrar tres máscaras que pertenecieron a los antepasados de los ulele y que habían sido robadas por el Esclavizador, abuelo de Adam, y cuyo paradero es desconocido. Viaja al valle de Chamaar y sitúate en el sector 4, 11, lugar cercano a la ribera de un río de Chamaar, donde encontrarás oro. Rastrea el valle hasta dar con el paradero de los velocirraptores. Dales el oro y entrégales el "ojo de la tormenta". Con estos saurios de tu parte, viaja al reino de Koto para hablar con Kommala en el sector 3, 12. Ella se unirá a tu grupo al ver que has cumplido tu parte del trato. Recoge algunas setas en el sector 4, 9 y haz que los brontosaurios del sector 2, 3 construyan la ciudadela de Koto. Kommala, agradecida, te entregará una vieja máscara que encontró hace tiempo. Regresa al valle de Uluru y entrega a sus ciudadanos la máscara. Sin duda, se trata de una de las máscaras que el Es-

Si quieres volver a ver a Eva, tráeme a esa dinosauria enseguida

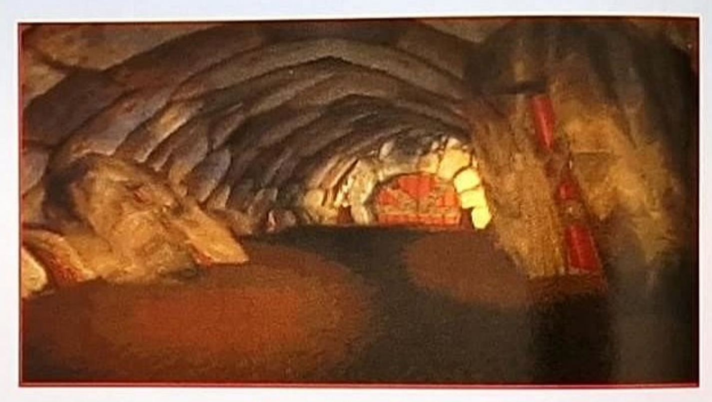


LOS COMPAÑEROS DE ADAM

Señala el menú superior para poder ver a tus acompañantes, ellos tienen muchas de las claves para seguir adelante. Conforme avances en el juego, tendrás más compañeros en los que apoyarte.







clavizador había robado a sus antepasados. En muestra de agradecimiento, ellos te darán dos regalos, coge el que tiene forma de mano, "el martillo del cielo". Para proteger definitivamente estas tierras, recoge oro en el sector 3, 0 y entrégaselo a los velocirraptores, junto con el objeto de poder. Los velocirraptores los encontrarás deambulando por el valle. Visita de nuevo a los ulele y recoge el otro objeto de poder, "el fuego en las nubes". Viaja al valle de Koto, una vez allí, busca oro en el sector 3, 2 y después busca a más velocirraptores por el valle. Entrégales el oro y el objeto de poder. En el sector 1, 1 divisarás una cueva donde podrás coger una extraña piedra, "la piedra de Sol". Con Koto, Uluru y Chamaar perfectamente protegidas, Mungo te hablará hacerca del Valle de la Desesperación, lugar situado al sudeste de Koto y sólo accesible viajando bajo agua. Viaja a Chamaar para pedir ayuda a Narrim, líder de los Aquasaurios. Para ello busca una manzana por el valle y, tras encontrarla, tírala al lago en el sector 4, 11. Narrim aparecerá, pero no tiene ninguna intención de ayudar. Entrégale el cuchillo con la marca de Graa y accederá a vuestra petición. Una vez en el valle de la desesperación, lugar también conocido como Tamara, deberás derrotar a unas huestes de tiranosaurios, aumentando de esta manera la moral de todo el grupo.



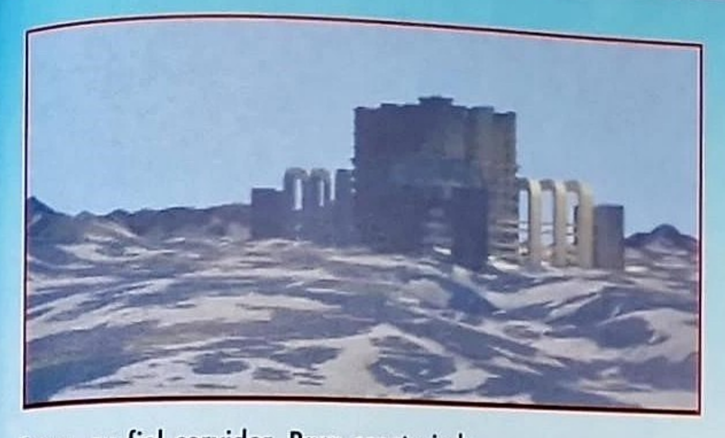


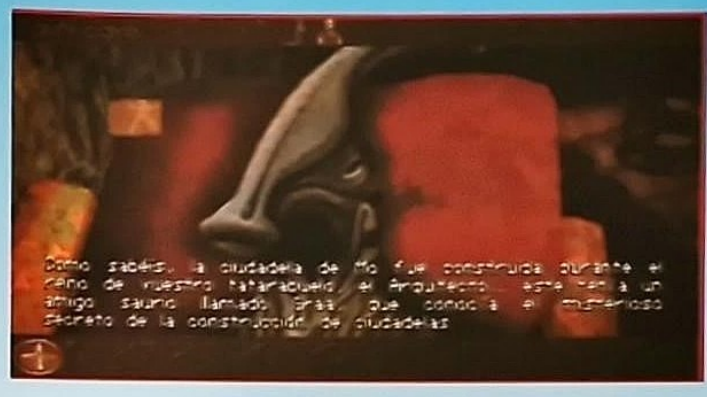
EL VALLE DE LA DESESPERACION

Durante la batalla Mungo desaparecerá y Dina enloquecerá ante la desaparición de su amado, intentando negar su muerte. Dirígete al sector 2, 9 donde encontrarás a Lord Tahloomi, jefe de los tammianos, un extraño personaje que lleva puesta una máscara púrpura, y a







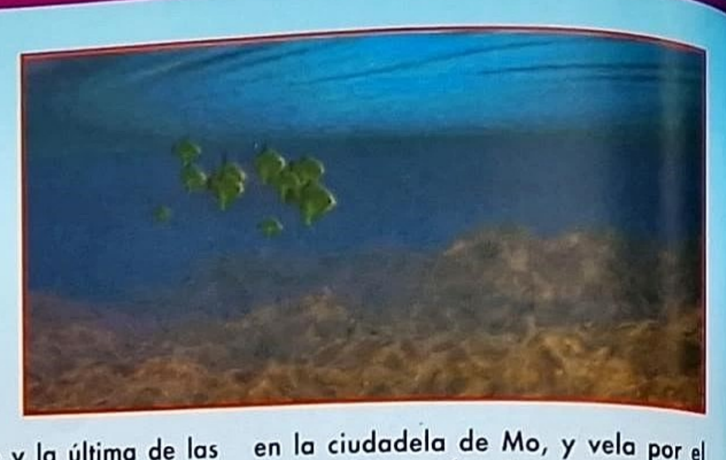


Fugg, su fiel servidor. Para construir la ciudadela en este valle, recoge unos cuantas setas en el sector 4, 1 y recluta a los brontosaurios en el sector 2, 3. Agradecido por la construción de la nueva ciudadela, Fugg te dará una bolsita de tierra. Cuando intentes salir del valle te verás atrapado: habla con Lord Tahloomi. Te contará que ellos atraviesan el mar con barcas, pero que sin piedras guías es imposible cruzar el mar. Dale la piedrecita que te regaló el pterodáptilo en Mo, al parecer era una piedra guía. Atraviesa el mar de Peril hasta alcanzar las costas de Cantura. Al llegar, Lord Tahloomi se quitará la máscara. Para tu sorpresa es una mujer de bellísimo rostro que se llama Eva. Te revelará que la máscara es una de las pertenecientes a los ulele, por lo que te la entregará. Dina, desolada por la pérdida de su amado, decide regresar a Tamara en busca de Mungo. Sin perder más tiempo, dirígete al sector 1, 2 del mapa de Cantura. En este emplazamiento encontrarás una cueva habitada por unos seres llamados Castra. Su líder, Cabuka, secuestrará a Eva y pedirá, a cambio de su liberación, a Dina. Regresa a Tamara, el pterodáptilo y un amigo suyo servirán de transporte rápido para transladaros en el mínimo tiempo. Cuando encuentres a Dina, se negará a ir con vosotros. Usa la tablilla que te dio Monk para ver el cuerpo sin vida de Mungo, asesinado por el propio Morkus Rex. Ante la evidencia, Dina, aceptará ir con vosotros, resignada ante la perdida de su amado. Entrega a Dina a los Castra para que Cabuka libere a Eva. Te pedirá ayuda para construir una ciudadela. Busca algunas setas en el sector 1, 8 y recluta a los Brontosaurios en el sector 2, 7. Una nueva ciudadela comenzará a edificarse. Cabuka insistirá para que vayas a su cueva a recibir un regalo, pero antes entrega a los castra estos tres objetos de la siguienta manera: la piedra Sol, la piedra de Luna y la bolsita de tierra. Te darán a cambio otra tablilla de cristal. Mientras Dina se convertirá en una sacerdotisa de los castra, quedándose allí. El pterodáptilo te avisará de la pasividad en las ciudadelas; Eva te dará la solución para que prosperen. Se trata de la ayuda de los triceratops, ellos podrían rehabilitar las ciudadelas. Para ponerlos de tu parte tendrás que regalarles nidos vacíos de aves, en el caso de que haya huevos dentro. Thugg se encargará de vaciarlos.

Viaja a Chamaar, recoge un nido en el sector 4, 5 y entrégaselo a los triceratops del sector 3, 12. Ahora viaja a Uluru y recoge los nidos del sector 2, 1 y dáselos a los triceratops del sector 3, 12. El próximo destino será Tamara, donde además se necesita la ayuda de los velocirraptores. Busca oro en el sector 4, 5 y entrégaselo a los velocirraptores de Tamara, entrégales también la calavera. Viaja hasta Koto, busca los nidos en el sector 3, 11 y dáselos a los triceratops del sector 3, 5. Ahora deberás ir al valle de Uluru y hablar con los ulele para conseguir otro objeto mágico: "el ojo del ciclón". Viaja a Cantura y busca más oro en el sector 4, 6 para los velocirraptores y entrégales el "ojo del ciclón" para que cumplan su tarea defensiva. Desplázate al valle de Tamara y recoge nidos de aves en el sector 3, 8 y recluta más triceratops. Haz lo mismo en el valle de Cantura, busca los nidos







en el sector 1, 7 y a los triceratops en el sector 3, 10. Cuando todo parece marchar sobre ruedas, la desgracia se cernirá sobre ti. Han llegado noticias de Mo: tu padre, el rey Gregor, ha muerto. Deberás regresar inmediatamente a Mo.

REGRESO AL VALLE DE MO

En la sala del trono yace el cuerpo de tu padre, junto a Monk. Este último te dirá que cogas el cuerno de caza de tu padre. El cuerpo del rey está listo para ser embalsamado. Marinda, la embalsamadora, necesita ayuda para que alguien vea la liberación del alma de tu padre. Puesto que nadie quiere ser voluntario, deberás llevar el cuerno de caza a Jabber, el verdugo de Mo, accediendo éste a acompañarte. Jabber y Marinda se introducirán en el lugar sagrado, donde se llevará a cabo el ritual. Tras un largo rato, Jabber y Marinda harán acto de presencia con el cuerpo de tu padre y la última de las máscaras uleles. Los embalsamadores conocen el secreto para derrotar a los tiranosaurios pero sólo se lo dirán al rey de Mashaar, a quien se le reconocerá por empuñar la gran espada de oro. Entra dentro de la sala de Monk, en la ciudadela de Mo, y vela por el cuerpo de tu padre. Tras tus oraciones, el pterodáptilo te aconsejará que viajéis hacia el norte. Allí existe una reina guerrera que lucha contra los tiranos. El nuevo valle en cuestión es el reino de Shandovra. En el sector 1, 11 encontrarás a Shazia, reina guerrera de estas tierras, a la que reconocerás como tu hermana perdida. Busca setas en el sector 3, 1 y recluta a los brontosaurios del sector 4, 3 para construir una nueva ciudadela. Tu hermana te entregará la gran espada de oro que te acreditará como rey de Mashaar. En cuanto decidas abandonar el lugar, serás informado de la toma del lugar por los tiranosaurios. La ayuda de los embalsamadores será tu única salida. Viaja a las tierras de los embalsamadores, serás reconocido com rey de Mashaar y te serán otorgadas las armas para vencer a los tiranos. Para tu sorpresa observarás que son objetos musicales: una trompeta, un tambor y una campana,

Soy el gran Moorkus Rex, y tú, humano, no serás quien me impida reinar sobre la Tierra

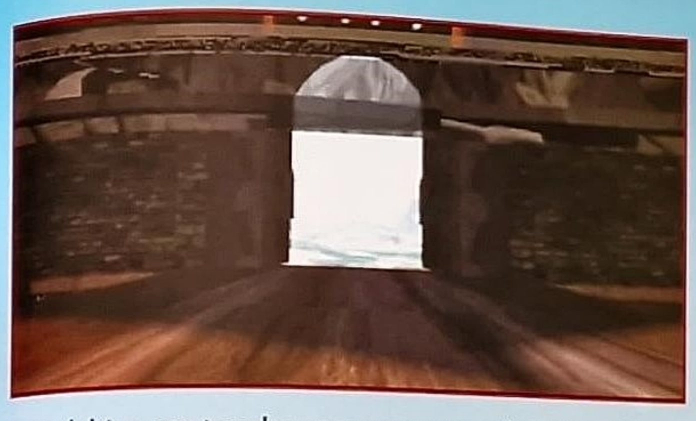














que debían ser tocadas por unas personas precisas. Regresa a Shandovra y entrega a Thugg el tambor, a Monk la campana, mientras tú serás el encargano de tocar la trompeta. Camina por el valle hasta encontrarte con tres hordas de tiranosaurios, que derrotarás gracias a esta combinación de instrumentos mágicos. Regresa a la ciudadela de Mo. En la sala del trono, introduce tu espada en el fresco situado a la izquierda del trono. Frente a ti se abrirá una puerta que conduce a una laberinto. Para cruzar el laberinto exitosamente, crúzalo de la siguiente manera: adelante, adelante, izquierda, derecha, derecha, adelante, izquierda, derecha, adelante. Alcanzarás una gran sala donde se custodia el gran huevo del destino, el símbolo de la esperanza de los dinosaurios. Su secreto sólo podrá ser revelado en el Gran Arca Blanca, el santuario de los pterodáptilos. Para salir del laberinto: atrás, izquierda, derecha, adelante, izquierda, izquierda, derecha, adelante, adelante. Antes de depositar el huevo en su lugar, viaja a Uluru y entrega a su pueblo la última máscara. Recibirás otro objeto de poder que has de entregar a los velocirraptores de Shandovra junto con un poco de oro que encontrarás en el sector 3, 8. Busca un nido en el sector 3, 2 y dáselo al triceratops del sector 2, 3.

EL ARCA DE LA ESPERANZA

Viaja al santuario de los pterodáptilos y dale el huevo al pterodáptilo para que lo coloque en su lugar, él te dará una nueva tablilla de cristal, cedida por sus congéneres. Para desvelar el misterio de las tablillas, es necesario que viajes al valle de las Brumas, lugar donde los dinosaurios van a morir. Para entrar allí, deberás encontrar una raíz que, ingerida, te permitirá pisar el valle. Dina, en Cantura posee esta raíz. Visítala y de nuevo en el arca sagrada, ingiere la raíz para poder viajar al valle de las Brumas. Allí encontrarás al antecesor de todos los dinosaurios, él te reconocerá. Enséñale las tablillas, él te explicará que existen seis tablillas, que, juntas, formaban un objeto mágico, pero la última de las tablillas estaba en poder de Moorkus Rex. Regresa al mundo de los vivos y prepárate para la lucha final.

EL FINAL DE MOORKUS REX

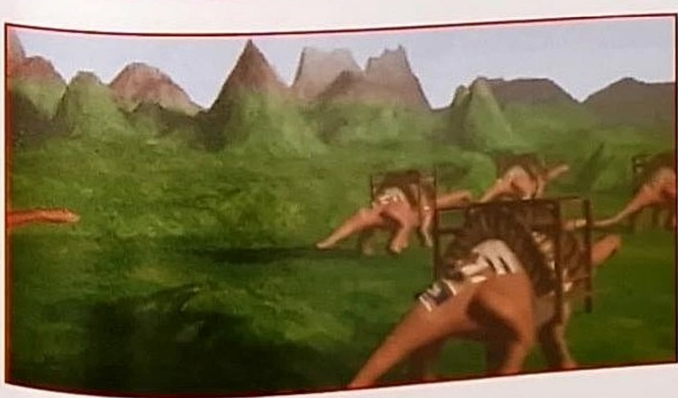
Viaja a Shandovra y haz que tu hermana, Shazia, te guíe hasta la entrada de la guarida de Moorkus Rex. Entra y gira a la derecha, allí encontrarás la última de las tablillas de cristal, forma el cubo mágico y asciende por las tenebrosas escaleras. Al final de las escaleras, podrás observar la figura de Moorkus Rex, usa el cubo para acabar con él de una vez por todas. El futuro del planeta está a salvo y los seres que viven en él poblarán las tierras en armonía y felicidad. Tú, Adam, rey de Mashaar, presidirás la ceremonia de la rotura del huevo de los dinosaurios, para velar por todas las criaturas de la Tierra.

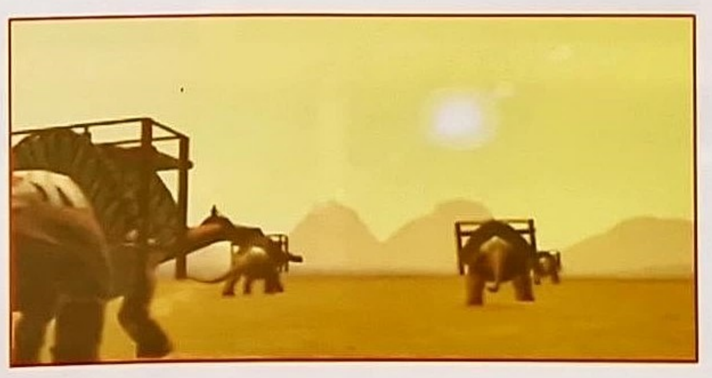
FERNANDO PERTIERRA











Alien Odyssey

Soy Abal y me gusta explorar mundos. No sólo los físicos. Mi cosmos se abre a la experiencia de lo inaudito y establezco comunicaciones en las cuales no importa la distancia. El pensamiento es mi baluarte y el transmisor de mi espíritu hacia civilizaciones donde la palabra ya no es necesaria...



Un laberinto entre dos mundos

PRIMERA FASE: LA PERSECUCION EN EL BOSQUE

Soy Abal y mi nave ha sido derribada por las descargas eléctricas de una tormenta desarrollada en el mundo que acabo de ver por vez primera. Los motores principales han fallado y los secundarios también. Mi cuerpo fue restaurado tras el mortal impacto que sufrió la nave contra la superficie planetaria, gracias a la ayuda de un ser desconocido. Telépata -como yo-, introdujo la esfera púrpura sanadora en mi organismo y me devolvió a la vida. Segundos después, fuimos atacados por androides semiorgánicos y tuvimos que buscar refugio en el pueblo cercano. Eran muy rápidos con las motos gravíticas y tuve que ir disparando sistemáticamente a uno tras otro de los androides que nos perseguían. A veces lanzaban granadas que debía destruir en el aire, antes de que alcanzasen mi vehículo: varios impactos directos y hubiera dejado de existir. Pero no estaba totalmente indefenso, porque el escudo protector de la moto -botón derecho del ratón- me permitió soportar más impactos de los que -sin él- hubiera podido. Debía derribar a todos los enemigos que pudiera, pero, a veces, mi desconocido salvador, se interponía en mi camino y cabía la posibilidad de que recibiera mis disparos. Eso hubiera sido terrible: ¡muerto por mi culpa! Nunca me lo perdonaría...





Cuando nos deshicimos de nuestros perseguidores, entramos dentro del santuario del pueblo. Mi compañero, Gaan, discutió con quien parecía su superior y de esa discusión surgió un pacto que me impuso nuevas y desconocidas actuaciones en aquel planeta: mi ayuda contra los opresores de su pueblo a cambio de una nueva nave para poder abandonar el planeta y, así, llegar al punto de encuentro establecido con mis otros compañeros astronautas, que tendría lugar dentro de cinco días. Si todo salía bien, podría volver a casa.



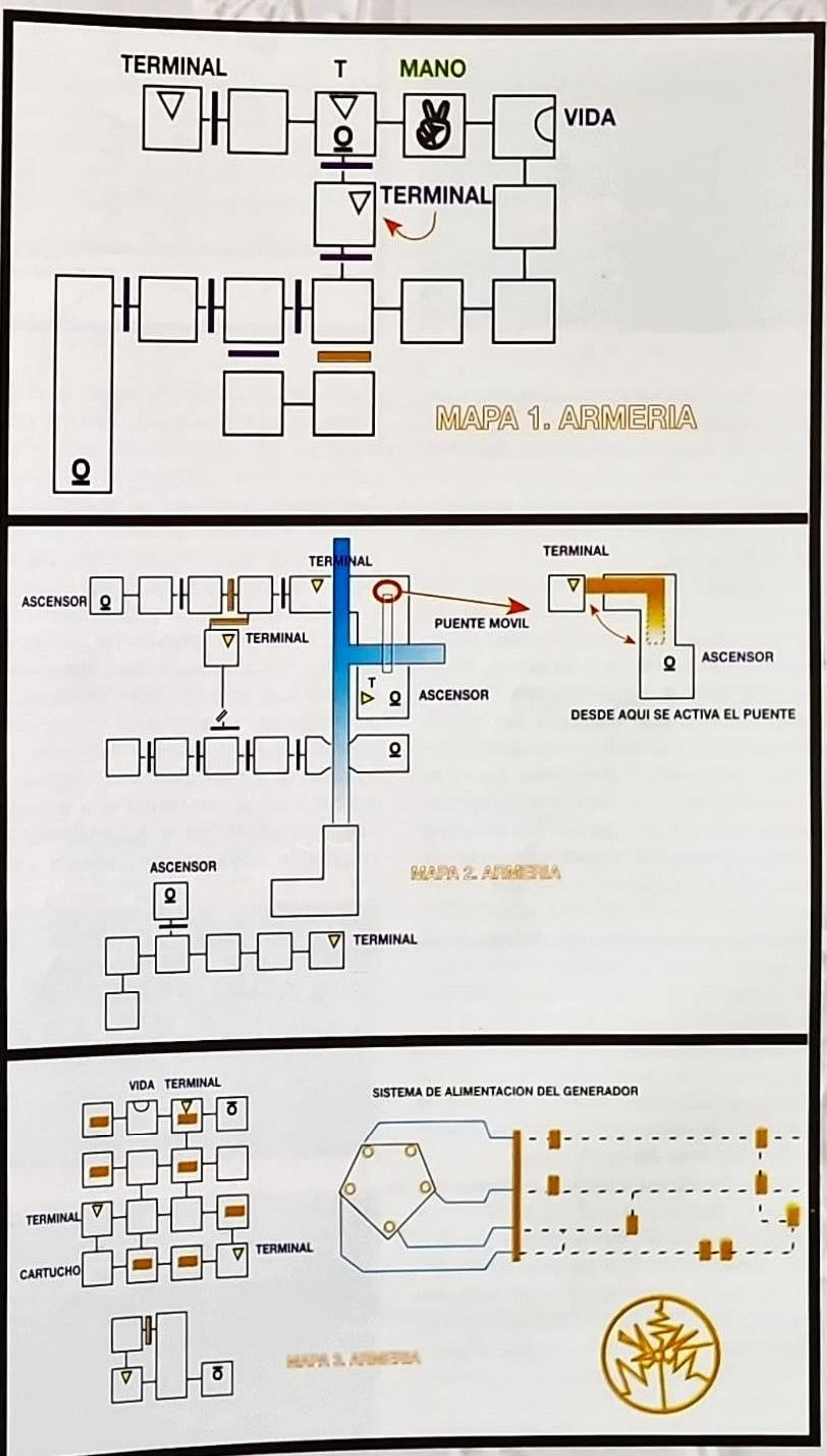


El objetivo de la fase primera es burlar los ataques de los androides en el bosque y llegar sanos y salvos al pueblo, para recibir instrucciones. En la fase del búnker de comunicaciones, deberás -como objetivo final- destruir la lente que concentra el haz de luz principal en la base. Sólo pasarás el vuelo por las minas si sigues los consejos que te ofrecimos, para poder llegar a la armería y liberar a los prisioneros, neutralizar el sistema de refrigeración del reactor que proporciona la energía al complejo y matar al Gran Señor.

SEGUNDA FASE: DENTRO DEL BUNKER DE COMUNICACIONES: LA DESTRUCCION DEL GENERADOR

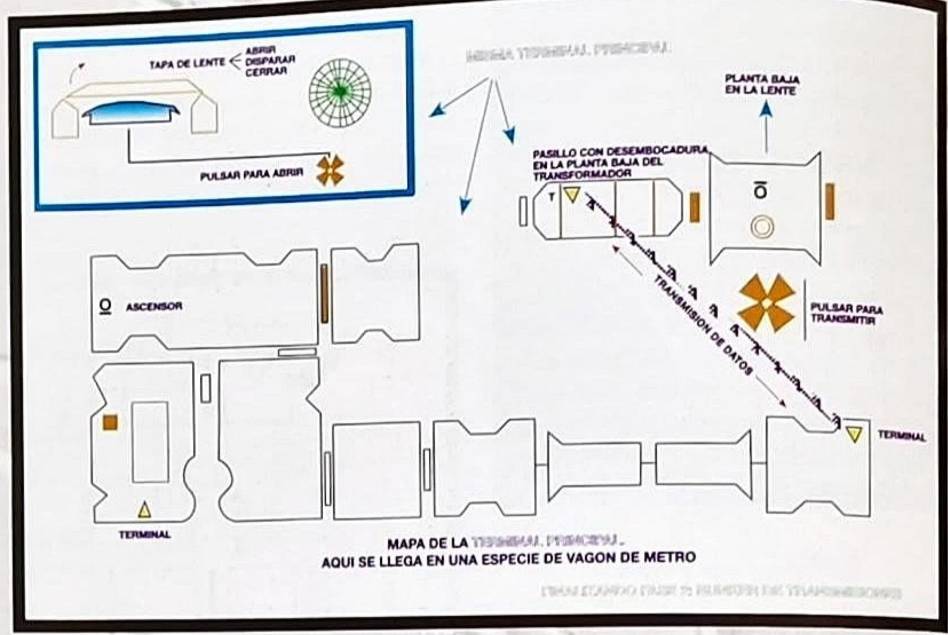
El centro de comunicaciones de los opresores más cercano al refugio estaba a unos minutos de camino. Gaan y yo nos acercamos cuanto pudimos a los muros que protegían la base. Gaan lanzó una estrella mortífera contra el cuello del vigía y éste cayó desplomado a los pocos segundos de recibir dos impactos letales. Pudimos introducirnos a través de uno de los conductos de ventilación. Pero tan pronto como entramos dentro de las instalaciones, Gaan fue apresado y retenido tras una puerta mecánica que se cerró en cuanto fue capturado. Al instante él habló dentro de mi mente: "Destruye el generador para acceder a los niveles inferiores y así poder rescatarme".

Comencé mi odisea en solitario y advertí desde el primer momento la existencia de un raro resplador azulado en una de las paredes. Me situé frente a esa extraña luz, y (barra espaciadora) establecí comunicación con unos sistemas informáticos. El lenguaje era extraño para mí, pero la distribución de la pantalla era clara: una barra vertical situada a la izquierda -para salir del sistema- y otras dos horizontales situadas a la derecha de la misma. Pulsé (ratón) en la barra horizontal inferior de la terminal y accedí a un mapa del entorno próximo. Operando con los mandos de la pantalla y pulsando el cursor cuando pasaba al rojo, llegué hasta el símbolo trapezoidal que se encontraba en la parte inferior del mapa. Activé el cursor encima del mismo y me mostró el generador que debería destruir, así como la posición que ocupaba dentro del Laberinto subterráneo. Observé tanbién unas líneas rojas que representaban la existencia de dos ventiladores. Debería ir con cuidado por el problema que estas presencias suponían: la succión de los mismos podría terminar con mi vida. Antes de interrumpir la comunicación con la terminal al pulsar la barra vertical de la pantalla, entré en la horizontal superior con el cursor y obtuve una valiosa información: se me mostró el aspecto









de los posibles enemigos que encontraría a lo largo de mi recorrido: vigilantes, robots de mantenimiento, etc. Salí definitivamente de su sistema informático pulsando de forma repetida la barra vertical en la pantalla y me dirigí hacia el fondo del túnel.

Al caer por el agujero practicado en el suelo, me encontré de repente ante uno de los ventiladores que comenzó a succionarme hacia él con gran fuerza. Saqué mi arma de la carcasa que tenía a la espalda (1), e intenté alejarme del ventilador (teclas de dirección hacia adelante + shift para correr). Para evitar ser arrastrado de nuevo a la muerte, me situé detrás de la rejilla que había a los lados del pasillo y desde ahí comencé a hacer fuego contra el ventilador hasta que destruí sus aspas. Quedó tan solo el arco rojo que lo sujetaba y pasé por debajo de él, no sin antes haber acabado con la vida de un reptil que lanzaba materia venenosa contra mi cuerpo para intentar matarme. Al avanzar, y en lo sucesivo, debería esquivar las sustancias verdosas que había esparcidas por el suelo y para ello, lo mejor sería saltar por encima (X) para evitar sorpresas desagradables.

Entré dentro de un nuevo hoyo y caí hacia el pasillo donde se encontraba otro ventilador de los sistemas de aire, pero esta vez incrustado en el suelo. Antes de saltar para evitarlo, tendría que matar al reptil -similar al anterior- que se encontraba al otro lado de las aspas y así lo hice. Luego, apurando al máximo el espacio en el borde central del ventilador, salté (X) para, nada más tocar el borde opuesto, echar a correr (shift + teclas de dirección hacia adelante) evitando así ser absorvido de nuevo. Una nueva terminal, idéntica a la primera que usé, estaba situada a mi izquierda. Entré en el sistema de nuevo y lo usé para abrir unas puertas que me impedían el paso a través del túnel. Logré hacerlo pulsando unas aspas trapezoidales en rojo que abrían y cerraban las compuertas. Una vez abiertas, maté a otro de los reptiles que -por lo visto- proliferaban en aquellas instalaciones y tuve que agacharme para pasar por debajo de las tuberías (Z + cursor de avance). Me encontré junto al generador que debería destruir y pensé que si debía hacerlo, lo mejor era disparar directamente a su monitor. Así terminé con esa fuente de energía y pude acceder a los niveles inferiores a través del agujero practicado por la explosión en el suelo. La alarma comenzó a sonar.





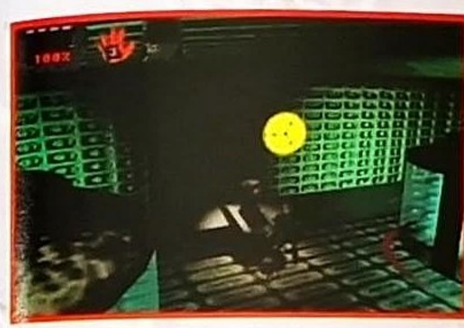
EN LOS NIVELES INFERIORES

Al entrar a través del agujero que sustituía al maltrecho generador, caí en una habitación donde colgaban unos cables chispeantes del techo. Allí mismo debí terminar con otro de los conocidos reptiles. Me dirigí hacia la puerta circular que











había en uno de los extremos de la sala haciendo caso omiso -por ahora- del ascensor que se encontraba cerca y que reconocí por la esfera azul que había en la plataforma de transporte del mismo. Si la puerta se me hubiera cerrado, hubiera tenido que provocar un cortocircuito disparando a los rayos situados delante de la misma. Nada más entrar, tuve que deshacerme del centinela, operación que repetí en todas las habitaciones donde me encontraba con uno de ellos. Recuerdo que en una ocasión, al destruir a un androide, cayó al suelo su mano seccionada y tuve que recogerla (Z), por si me servía de algo en un futuro. Explorando la zona, encontraría también en otra habitación una esfera con varias antenas que describía elipses alrededor del centro del pasillo volando a unos centímetros por encima del suelo. No le disparé, pero crucé hacia la puerta opuesta corriendo (shift +tecla de dirección) para evitar su contacto. Había puertas que no pude abrir hasta que llegué a una estancia donde se encontraba otra de las terminales de ordenador. Entré dentro -como en anteriores ocasiones- teniendo en mi poder la mano seccionada del andriode y pulsando en las zonas del mapa donde el cursor pasaba de su color habitual al rojo, pude abrir la puerta de una urna azul practicada en la pared: supuse que era una pequeña sala de control. Me dirigí hacia donde estaba esta salita y destruí su interior. El efecto fue maravilloso: la alarma dejó de fastidiar y todas las puertas podían abrirse.

Me dediqué entonces a explorar el resto de aquel laberinto subterráneo y descubrí que existían en aquel nivel dos ascensores distintos que me dispuse a utilizar sin perder tiempo. Antes de continuar con mi relato, me di cuenta de que mi vida corría peligro, puesto que el indicador situado en la parte superior izquierda de mi monitor de constantes vitales indicaba que mi cien por cien de salud estaba bastante mermado. Para aumentar tus reservas energéticas disminuidas -me dije- probarás a destruir unas pequeñas semiesferas que había visto a veces incrustadas en algunas de las paredes de las habitaciones recorridas: al dispararles y romper su envoltorio, aparecía en el suelo un círculo energético amarillento. Probé a ponerme sobre él y un aura de energía revitalizante

MAPA QUE MUESTRA LA DESCONEXION DE LAS FUENTES DE ALIMENTACION A MEDIDA QUE LAS HAS DESTRUIDO

CODIGOS SONOROS ARMERIA

1 2 3 4 5 6

PUERTA DEL ANDROIDE VIOLETA SOBRE EL ESTANQUE Y SU PUENTE

5º 4º 2º 3º

LA NUMERACION HACE REFERENCIA A LAS TECLAS ROJAS DEL PORTATIL DE IZQUIERDA A DERECHA

PUERTA DE LA DERECHA EN LA HABITACION CON ASCENSOR DONDE SOLO SE ABRIRA LA DE LA IZQUIERDA, QUE ME PERMITIÓ PASAR A LA SALA DEL PUENTE MÓVIL

6º 1º 5º 6º

MAPA DE LAS CELDAS CON SUS CODIGOS

CLAVES DE LAS PUERTAS

LETRAS EN LA TERMINAL

recorrió mi cuerpo, aumentando mi tanto por ciento de vida disminuido después de tantos avatares.

DOS ASCENSORES

Llamé ascensor uno al primero que vi al poco tiempo de estar en los pasillos del subterráneo. Bajé por él y me encontré ante una habitación donde estaban depositados varios barriles metálicos bloqueando la circunferencia de una tubería. Disparé a los barriles y pude entrar de esa forma en la habitación que ocultaban. Dentro estaba la preciosa vida, pero era tan difícil alcanzarla que pensé dejar la ocasión para situaciones desesperadas. Me dirigí a la terminal de ordenador que estaba en la pared, entre los bidones, y recargué mi arma otorgándole un disparo más potente y destructor. Acto seguido -tras poder coger ahora el contenido de las urnas de vida, gracias a mis disparos más fuertes, pero dejándolas para cuando la necesitase-, emprendí el rumbo hacia el ascensor que se encontraba en la encrucijada de dos caminos en el laberinto de pasillos del piso superior. Al descender por él, me encontré dentro de un enorme pozo cuadrangular, andando a través de unos puentes metálicos suspendidos del techo que se encontraba a gran altura sobre mi cabeza. Tuve que liquidar a unos cuantos guardianes que se paseaban por el complejo, guardándome bien de no pisar las manchas de ácido esparcidas a lo largo del pavimento metálico. La terminal de ordenador que activé -ya tenía prácticaen una de las paredes de la gran sala me permitió hacer funcionar mecanismos para romper uno de los tramos del puente y crear una corredera de paso al nivel inferior, pulsando en una especie de representación de una llave inglesa dentro del mapa. En esa misma terminal, aprendí que se podía activar un puente de luz azulada que conectaba el pasillo donde me encontraba con un orificio practicado en la pared de la gran antesala que me daba cobijo.

SUPERFICIE
TERMINAL ORDENADOR
PISO 0
POZO
VENTILADOR
PISO 1
POZO
TERMINAL ORDENADOR
GENERADOR A DESTRUIR
VENTILADOR
PISO 2
ALZADA
PULSA PARA ABRIR VERJAS
PASARÁS POR AQUÍ
PLANTA
PISO 3
TERMINAL ASCENSOR
VIDA
ASCENSOR
ASCENSOR
ABRIR DESDE LA TERMINAL PARA DESTRUIR. ASÍ PODRÁS UTILIZAR OTRAS PUERTAS
ASCENSOR
TERMINAL
VIDA
VIDA
PISO 4
PASARÁS POR AQUÍ





Me dirigí rápidamente hacia el puente de luz azulada y me adentré en él. Delante de mí se extendía una gran consola de instrumentos y cerca había una puerta hexagonal. Me dirigí hacia la puerta y una vez estuve dentro de la habitación contigua, tuve que saltar -X- habiéndome colocado antes en el mismo umbral de la puerta para sortear los haces de rayos azules que barrían el suelo. Estos activaban un sistema de defensa automático por láser cuyos disparos podían ser fatales si me alcanzaban. Al fondo de la habitación se encontraba una urna de vida y una especie de ordenador portátil con un cartucho que me serviría más adelante. Salí de la habitación saltando también, para situarme frente a la consola de mandos de la sala contigua. El cartucho comenzó a parpadear. Pulsé la tecla "A" para que apareciera el cartucho

abierto con su pantalla. Me dio una señal luminosa de color verde. Para abrir la puerta que tenía delante, sólo debía situar la luz roja del testigo del aparato, lo más a la izquierda que me fuera posible, y luego pulsar la barra espaciadora: la puerta se abrió automáticamente.

Aparecí ante un largo pasillo donde se encontraba un guardián flotador que hacía su monótona ronda a toda velocidad. Para sortearlo sin perder la vida, esperé hasta que su trayectoria lo situó delante de mí. Una vez en esta posición, salí corriendo detrás de él, como si intentase atraparle y logré cruzar sin que me tocase, hasta llegar a otra terminal del ordenador. Pulsando la tercera barra horizontal contando desde arriba, pulsé la barra azul para encender la luz de la sala que se me mostraba en pantalla, por si podía servirme en adelante. Realizada esta operación, abandoné el pasillo de la misma forma en que entré -sorteando al volador- y me alejé hacia los puentes colgantes, atravesando el pasillo circular de luz azul. Caminé hacia la izquierda y decidí dirigirme hacia el ascensor. En el nivel inferior me estaba esperando un gran guardián. Para matarle sin perder mucha energía, bajé, realicé rápidos disparos y volví a subir antes de que él reaccionase. Debería repetir esta operación una y otra vez hasta aniquilar al guardián, aunque no me costó mucho con mi arma recargada.

Muerto este vigilante, me dirigí hacia la puerta más cercana para utilizar el cartucho de la misma forma que lo estuve haciendo en el nivel superior y así lograr abrirla. Entré cargándome un centinela a mi paso, pero no debí hacer disparos a lo tonto, porque un volador se acercó rápidamente hacia mí y me sacudió tal descarga que casi muero en el intento. Al centinela muerto, se le cayó también un cartucho que recogí rápidamente del suelo. Puedes echar un vistazo a la terminal de ordenador que se encuentra cerca de ti -me dije-, pero, en vez de abandonar la sala, seguí avanzando y descubrí que era muy grande. Me dirigí hacia el fondo y rompí la urna de vida, cargándome al volador que iba y venía a toda velocidad a lo largo del pasillo. Volví sobre mis pasos y ascendí, usando el ascensor, al nivel superior (grabé todo constantemente para poder volver a ello cuando quisiera).

Una vez estuve en el nivel superior, busqué el puente que había roto con la araña mecánica y bajé por él con tan mala fortuna que me encontré de frente un centinela al que debí aniquilar. Este puente estaba impregnado de babas verdes, tan peligrosas... Continué avanzando y me vi en un pasillo sobre cual flotaban varios voladores. Sorteándolos, llegué a situarme entre el penúltimo y el último, para romper la urna de vida. La cogí y continué hacia adelante para llegar hasta otro ascensor. Bajé por él y me encontré en la habitación que iluminé en la terminal de ordenador. Busqué una puerta más donde el cartucho parpadeaba. Pulsé "A" y salieron a la luz dos signos consecutivos. Ahora, situé la luz roja de las teclas del cartucho en el segundo cuadro comenzando por la izquierda y luego en el primer cuadro de la izquierda, pulsando en la barra espaciadora en ambos. Al abrirla, pude examinar otra pantalla de ordenador. Me dirigí al fondo, donde tuve que saltar tres rayos láser para cruzar la habitación. Como se cerró la puerta, disparé a los cables de los lados para provocar un cortocircuito y abrirla. Entré en la sala y subí por el ascensor que se encontraba a mi izquierda. Tuve que subir por el ascensor para matar a ese... ese... En fin, están por todas partes. Una vez aniquilado, observé la lente que concentra el rayo de energía, bajé y seguí hacia la izquierda: me encontré frente a un gran aparato de rayos azules en la sala. Entré por una pequeña puerta a su izquierda y tuve que cargarme a otro guardián. Por los disparos que me lanzaba, decidí apostarme detrás de







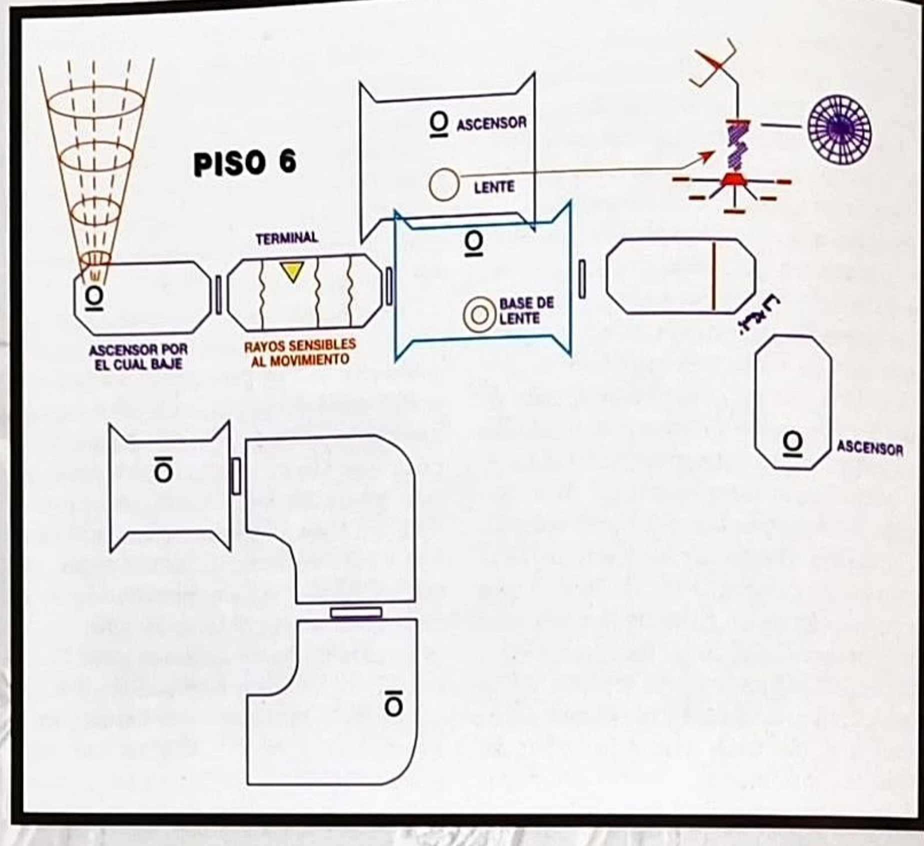


Deberás destruir los androides que vayas encontrando, teniendo en cuenta que deberás recoger cartuchos o manos de alguno de ellos. Cuando los mates, regístralos bien. Para terminar el juego deberás enfrentarte con el Señor Supremo y te aseguro que si no guardas esa escena a menudo, lo vas a lamentar.





unas instalaciones para disparar sin que me hiriese. Una vez muerto, seguí a todo trapo corriendo por el pasillo entre los láser que -activados- disparaban sin cesar aunque no conseguían alcanzarme. Me dirigí directamente a la puerta del fondo. En el pasillo que venía a continuación, estaba el robot más cruel de todos. No permití que acabase conmigo, porque tenía que usar el ascensor del fondo. Ese guerrero, tenía un escudo casi impenetrable. Nada más bajar, debí eliminar a otro individuo también...



PERO AQUI NO ACABA TODO

Aún me quedaban más víctimas. Seguí caminando a la derecha y después recto: un andriode más. Continué y observé a mi izquierda, empotrado en el suelo, un hexágono muy singular: pisando encima, la puerta que tenía frente a mí, se abrió. Al entrar, observé que se ocultaba detrás de mí uno de los reptiles que hacía tanto tiempo no veía. Tuve que terminar con él. También con el vigilante, para poder recoger la preciada sustancia de las urnas de vida. Salí por donde había llegado hasta esa estancia y giré en el primer recodo que pude a la izquierda, matando al androide y recogiendo la mano del DAK que cayó al suelo al dispararle. Otra puerta me quedaba por explorar más adelante: un nuevo reptil y un androide dentro. Al final pude llegar hasta el panel de la terminal donde recargué mi arma con un nuevo y más potente rayo del que llevaba hasta entonces. Volví a la habitación junto a la cual estaba el enclave del hexágono en el suelo. Abrí la puerta y maté al guerrero que había dentro, el cual me proporcionó el tercer cartucho que necesitaba para abrir otra puerta al principio de la sala, frente al ascensor. Fui hasta esa puerta, la cual me pidió el código de sonido para acceder dentro. Con la puerta abierta y aniquilado el androide que estaba dentro de la sala, me encontré solo frente a tres ordenadores. Ahora no quedaba sino abrir la tapa que cubría la lente amplificadora del haz de rayos, disparar a la lente y volver a colocarla. Tendría que marchar después hasta la terminal que me permitió apagar el interruptor del haz de rayos, volver a encenderla y salir de allí lo más rápido que pude. Así, pasaría al nivel de las minas.

LOS TRES TERMINALES

Con el tiempo ajustado sobremanera, conseguí, tras varios intentos infructuosos, conectar los tres terminales de la sala para que coincidiesen encendidos durante un instante. Comencé por el de la esquina inferior derecha, continué por el de la esquina inferior izquierda y subí por el ascensor para terminar encendiendo el que estaba situado en el centro. Cuando lo conseguí, se elevó la barrera azul que protegía la instalación de comunicaciones ante mis ojos. Eso me dio una idea: volví hasta la sala donde encontré el tercer cartucho, para ver que la pared compuesta por energía azul, que me impedía el paso, había desaparecido. Me dirigí hasta la extraña puerta del fondo -que resultó ser una especie de vagón de metro-, para entrar dentro del vehículo. Tuve que aniquilar a un inoportuno que se encontraba dentro. El rápido medio de transporte me condujo hasta la sala de la Terminal Principal del sistema informático. Tuve que sembrar de nuevo la destrucción para defenderme de los ataques del enemigo y poder así acceder a la pantalla del ordenador.



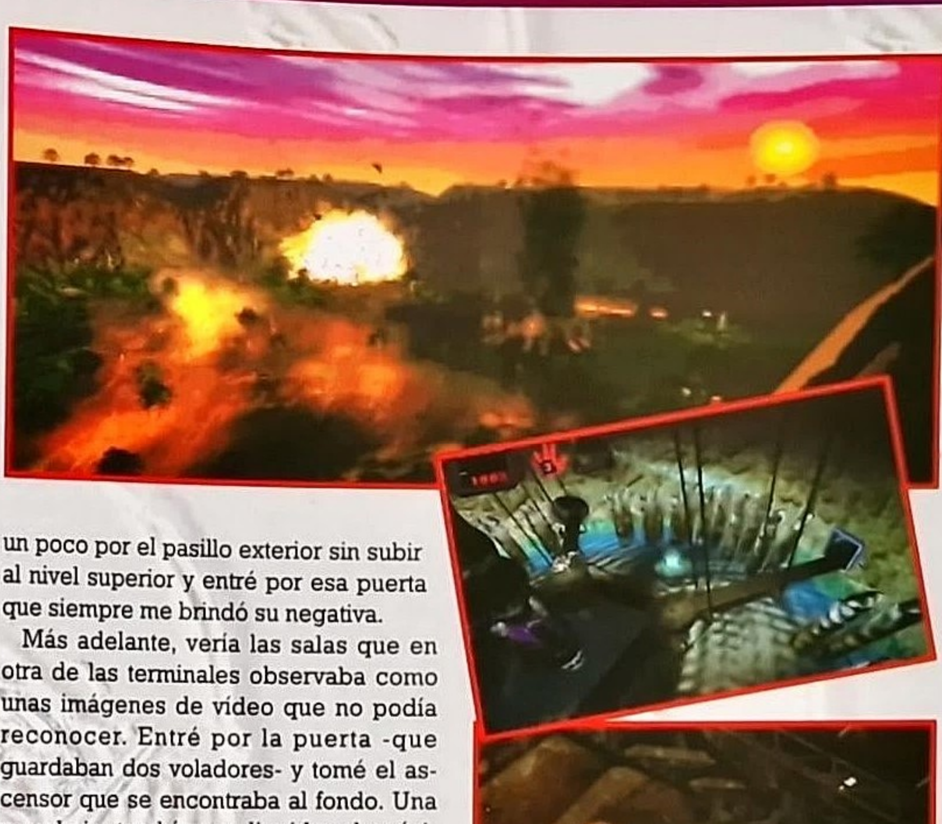


Una vez conectado, aparecieron ante mí tres barras horizontales. Pulsando en la que se encontraba en medio, apareció un mapa (figura K) mediante el cual pude orientarme. Salí de ahí y pulsé la tercera barra, la que estaba más abajo. Aparecieron dos habitaciones del mapa anterior, pero la computadora de una de ellas me permitiría -pulsando en el aspa roja- transmitir sus datos a otra computadora situada en una zona ya conocida por mí y más accesible en un futuro.

Al salir de este mapa, me encontré frente a tres barras. En la de en medio, apareció un diagrama que adivino es el método para despojar a la lente de su cubierta protectora de material transparente. Pulsé en el aspa roja y, efectivamente, así fue. La tercera barra del menú, por el momento, no me servía para nada. Toda esta serie de acontecimientos me dio una idea: volví hasta donde se encontraba la lente, me agaché en cuanto pude divisarla desde un ángulo del puente metálico y disparé sin piedad hacia ella. Pude destruirla. Me fui rápidamente a la terminal donde se recibieron los datos del otro ordenador -en el pasillo donde los rayos azules alertaban las armas automáticas- y bajé la tapa, conectando desde el mismo mapa el haz del rayo transmisor. A partir de ese momento se avecinaba una tormenta y no precisamente atmosférica. Tenía unos cinco minutos para escapar del complejo antes de que estallase. Una idea me asaltó: la puerta que nunca pude abrir, en el nivel inferior del primer puente de hierro suspendido en el gran pozo central -donde un extraño mecanismo construyó un puente para acceder a otros niveles-, quizá sería la única por donde podría escapar. Para ello, bajé un nivel en el precario puente, con el fin de llegar hasta una terminal junto a la cual me cargué un androide y desde la cual no pude nunca abrir esa puerta. Ahora me obedeció. Salí de aquella sala, avancé un poco por el pasillo exterior sin subir al nivel superior y entré por esa puerta que siempre me brindó su negativa.

Más adelante, vería las salas que en otra de las terminales observaba como unas imágenes de vídeo que no podía reconocer. Entré por la puerta -que guardaban dos voladores- y tomé el ascensor que se encontraba al fondo. Una vez abajo, tendría que liquidar al enésimo andriode y girar hacia la derecha, al fondo, donde se encuentran unas enormes puertas casi ocultas. Seguí corriendo cerca de la barandilla, hacia una esquina iluminada. Por allí casi adivinaba el contorno de otras puertas diferentes, en cuya superficie estaban impresas unas grandes letras rojas. Me dispuse a salir de allí, pero en el último instante escuché el ruido de un todoterreno que arremetió contra mí. Tuve que dispararle sin piedad hasta destruirlo, para poder escapar con vida de aquella trampa letal. Cuando todo pasó, una decisiva conversación, encaminó el rumbo de mi nueva misión. El objetivo principal era tomar la nave, atravesar las minas y llegar hasta el generador para destruirlo y poder así salvar a Gaan y a los demás prisioneros de las fauces del poder enemigo. Tendría que destruir la más importante de sus instalaciones: la armería.

Si te atascas en alguna de las escenas sin saber qué hacer, piensa que Alien Odyssey es un juego creado para pensar, pero que contiene una gran dosis de lógica en todas y cada una de las soluciones que se contemplan. No hay nada imposible y, si recapacitas, verás que la lógica prima en cualquier situación.



TERCERA FASE: ARCADE EN LAS MINAS

La tercera fase es un arcade que debí pasar pilotando la nave de Gaan, para llegar al lugar donde estaba prisionero mi amigo. El vuelo fue un poco accidentado, pero con suerte y tenacidad, destruyendo todas las estructuras y naves enemigas que se interponían en mi camino, así como los sistemas de rayos que encontraba, conseguí salir sano y salvo, cruzando la tercera fase de mi arriesgada aventura, para poder terminar con el siguiente nivel: la armería.

CUARTA FASE: LA ARMERIA

Me dirigí hacia la única puerta redonda que había en la sala. Entré en otra habitación mucho mayor y seguí corriendo hasta la puerta que -de entre las dos- estaba situada más lejos de la tubería que desprendía gas. Al cruzarla, me encontré situado sobre un estanque de agua que estaba atravesado por un puente con varias bifurcaciones que se dirigían a otras tantas puertas. Busqué primero al andriode blanco que guardaba una de las puertas y lo maté. Me introduje sin problemas en la puerta entre la pared y el androide, encontrando al final del pasillo un androide más -que tuve que liquidar- y una terminal de ordenador (mapa 1: armería). Consulté el mapa, que me facilitó una valiosísima información para ayudar a orientarme. Continué hasta la habitación de al lado, que tenía en su centro un ascensor enorme. Había dos puertas más, una urna con vida en el centro. Entré por la puerta situada a la izquierda de donde vine, matando a un

En este arcade, tanto en el bosque como dentro de la mina, no es tan importante destruir todo lo que encuentres a tu paso, como el hecho de que te alcancen lo menos posible tus enemigos. Procura que no impacten sobre ti más de tres granadas en el bosque y cuando vueles a través de las minas, ten cuidado con las vigas que obstruirán tu paso: deberás abrir camino eliminando sólo lo imprescindible, porque de lo contrario no tendrás tiempo para salir de allí con vida.

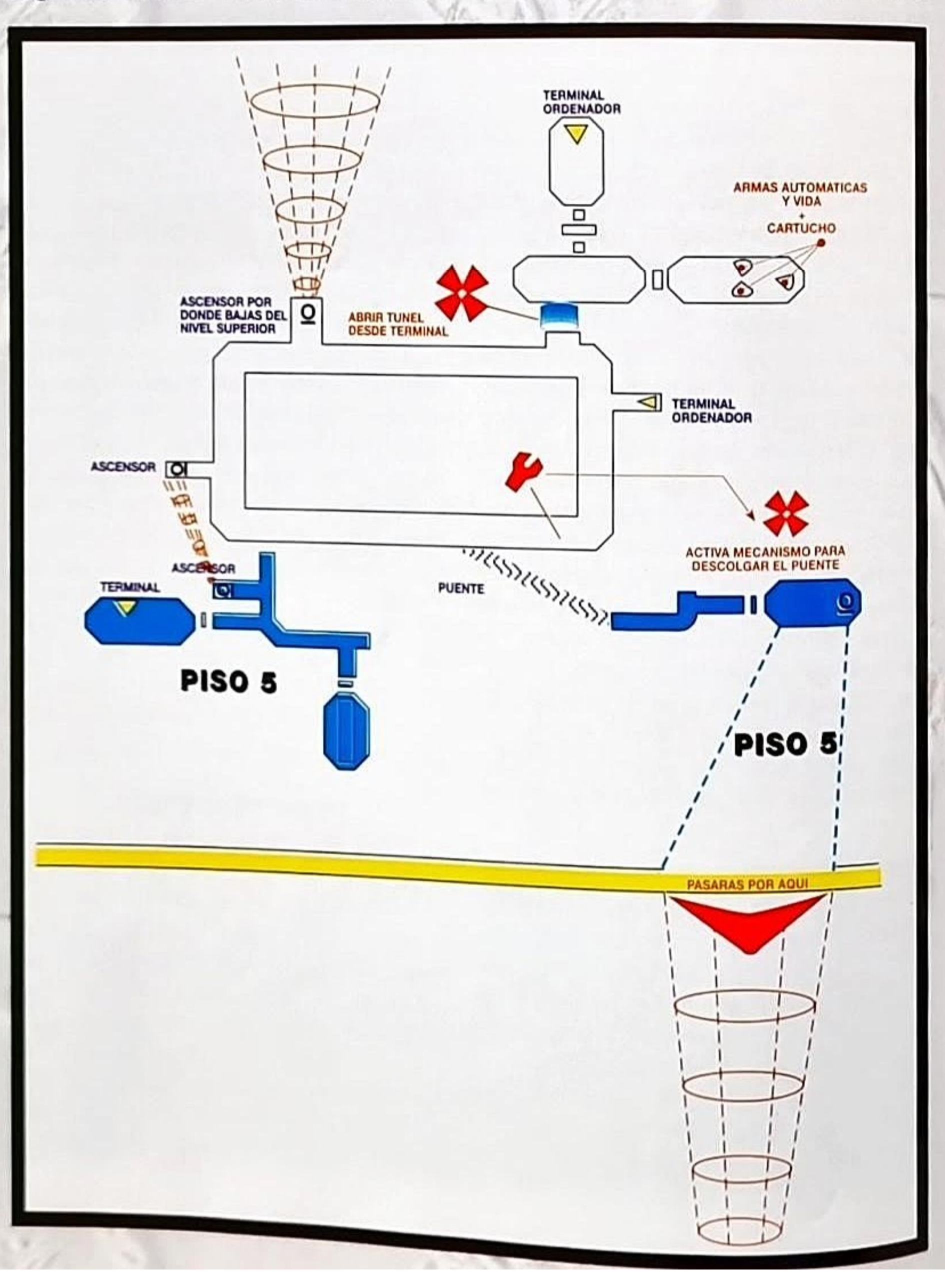
vigilante para poder llegar a la sala circular donde, tras una pelea y disparos, la mano del guardián fue a caer dentro del pozo. Tendría que recuperar esa mano, pero de momento avancé hacia el interior de la estructura, encontrando otra sala circular y un androide más. Lo liquidé y vi otra urna con vida en la parte trasera de la gran escultura central.

Volví sobre mis pasos hasta la sala donde se encontraba el ascensor y consulté la terminal de ordenador que estaba junto a él. Me dirigí hacia la puerta opuesta a la que había terminado de usar. Crucé el pasillo y fui hacia el fondo, a otra sala enorme, en cuyo centro había una especie de pequeño presbiterio. Vi dos terminales de computadora exactamente iguales. Miré en el que se encontraba a mi izquierda, más bajito que el otro. Pulsé en la barra de abajo y descubrí que podía hacer una mezcla con dos de los elementos de la pantalla para que fuese vertida sobre el pozo donde cayó la mano del androide. Si fuera lo bastante espesa -la mezcla- podría hacer flotar la mano y recuperarla. Probé a hacerlo así y mezclé el tercer elemento de la fila de la derecha con el segundo elemento de la fila que estaba a mi izquierda. Pulsé en los cuatro botones rojos de la pantalla, la mezcla se vertió y comenzó a flotar la mano. Fui por ella.

Con la mano en mi poder, volví hasta la sala del ascensor y lo tomé. Al llegar al piso de arriba, maté al guardián que estaba en la estancia y entré a través de la única puerta que pude abrir. En la habitación contigua, otro robot y un ordenador que consultar junto al marco de la puerta. Aparecerá un enorme plano de la planta en la que me encontraba (mapa 2: armería). Pulsé sobre el círculo rojo y activé el puente movedizo. Salí de la terminal y lo crucé: tuve que tener cuidado, ya que en esa planta no había barandillas de protección en el borde de la cornisa y podía haber caído al río de lava que pasaba por debajo. A ese lado del puente, encontré un cartucho explosivo en la plataforma romboidal de un raro ascensor. Para activarlo sin sufrir daños, pasé corriendo junto a él: explotó sin alcanzarme. Bajé por el ascensor al piso inferior y me deshice de un indeseable que estaba al otro lado de la pasarela. Al entrar por la puerta del fondo, me enfrenté de nuevo a otro en la sala a la que daba acceso. Una nueva sala donde un escape de vapor me distrajo del robot que tuve que eliminar y que casi termina conmigo, me alentó a seguir. Salí de allí -tras acabar con el arma automática que me disparaba- por la puerta opuesta. Una nueva habitación con androide para llegar a la última: donde se encontraba el robot que me daría el cuarto cartucho. Retrocedí dos salas y entré por la puerta situada frente al escape de vapor. Antes de pasar a la estancia contigua, conecté la terminal que me permitiría recargar el arma junto a la puerta. Pasé a la habitación por la puerta que tenía junto a mí y tomé el ascensor. Este me llevó ante una especie de portón. Pasé a través de él y me encontré en el pasillo donde en un principio sólo pude abrir una puerta.

EL DESPRENDIMIENTO

Me dirigí hasta el estanque con el puente, saliendo del ascensor en el nivel inferior y habiendo tomado la puerta que se encontraba frente a él. En el puente, liquidé al pesado que me disparaba, pero no entré por su puerta. Fui hacia la que se encuentra a la derecha de la misma. Maté al guardián al entrar y observé la









urna de vida que había al fondo del pasillo. Salí al estanque y volví a una de las primeras estancias, hacia la derecha de nuevo. Estaba en la gran sala con tubos cuadrados. Uno de ellos seguía roto. Me dirigí al otro extremo de la gran nave y entré por la diminuta puerta que vi desde el techo. En ese momento, al disparar para defenderme, un desprendimiento me cerró el paso. Disparé repetidamente con el arma recargada hasta que conseguí que las piedras desapareciesen. Fui hasta el fondo de la sala y maté los dos androides que estaban allí y, atento, porque viene algo fuerte: la mina era inmensa, pero en un trozo del suelo de esa inmensidad, había una gran "X" que apenas se distinguía del resto del pavimento: era un ascensor gigantesco. Nada más llegar arriba, destruí el arma automática que no cesaba en su empeño por matarme. Tras la columna central, encontré una urna con vida.

Seguí la dirección de las vagonetas al fondo, girando en la esquina -matando otro androide- y entré por la puerta que estaba situada al comienzo de la cinta de transporte del material que llevan las vagonetas. Subí por el ascensor y entré en una zona muy sofisticada. Me deshice de cuantos me agobiaban; bien matándolos o bien evitándolos. Junto a unos grandes recipientes azules y guardada por un volador, estaba una terminal del ordenador (mapa 3: armería). Busqué al fondo una puerta, cerca de tres urnas





parecidas a las de hibernación, que estaban junto a un gran círculo rojo que se elevaba unos centímetros del suelo. Un puente más y me enfrentaría al androide que tenía el otro cartucho para puertas.

VUELTA A EMPEZAR

Volví sobre mis pasos al estanque del principio, donde estaban los cuatro puentes con sus puertas, me dirigí hasta la puerta del androide violeta. Pulsé las teclas quinta, cuarta, tercera y segunda en el pequeño ordenador activado con la "A" y entré. Tendría que volver a matar. En la sala circular con dos androides, fui hacia la puerta de la izquierda. Eliminé el volador, avanzando por otro nuevo pasillo y tomé el ascensor. Evité corriendo las cargas que se encontraban junto a él. Tenía frente a mí una urna con vida. Salí por el arco de la derecha, otra sala más. Me dirigí hasta la terminal. Es todo igual que en el mapa 3 -me dije- pero con la cuadrícula añadida del diagrama 4. Tuve que recorrer todas las salas, eliminando los cubos en tonos marrón que se encontraban sobre los círculos azules. En la terminal del ordenador, cada cuadrado rojo, era un cubo a eliminar y sabía cuántos me quedaban, porque en el diagrama 4 aparecieron parpadeando los que estaban aún sin destruir. Mirando en la cuadrícula del mapa 3, en la habitación de la esquina inferior izquierda, se encontraba otro androide con un cartucho: tuve que ir por él. Encontré de todo: explosivos, voladores, guardianes, etc. Tendría que llegar otra vez al estanque, ir hasta el ascensor en la sala de las tres puertas. Recuerdas que una no se abría, en otra tuve que entrar por detrás y por la tercera comencé la exploración... Bien, ahora podría abrir la puerta que me faltaba pulsando las te-

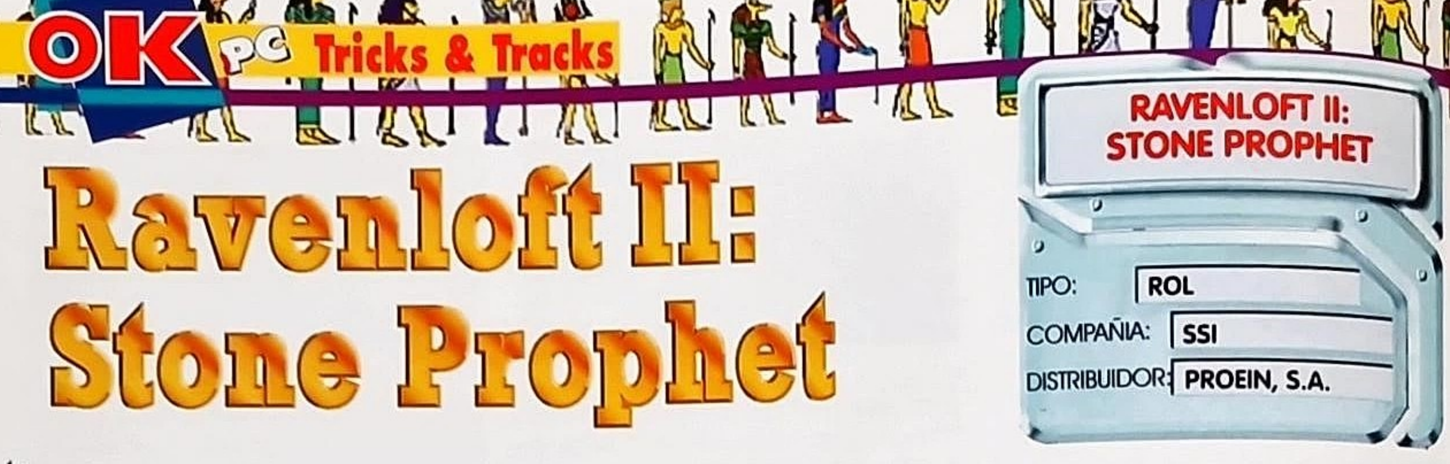


clas que se encontraban en sexto, primero, quinto y sexto lugar en el portátil. Encontré una sala con varios androides, vida y un nave al fondo. Busqué la puerta que estaba frente a la nave y me enfrenté a un fantástico guerrero. Recogí su mano y seguí por el pasillo hacia la izquierda. Pasé corriendo junto a las granadas y fui hacia el ascensor, haciendo caso omiso de los guardianes. Me encontré una computadora junto al ascensor y algunos atacantes. Entré en ella y pulsé la barra última. Me pidió las combinaciones de las puertas de las celdas. Esa combinación estaba escrita en rojo sobre cada una de las puertas que debí abrir.

EL FIN

Dentro de las celdas, tras mucho caminar, encontré un raro androide que me proporcionó la quinta mano. Estaba en la puerta primera, que en la computadora tiene una raya azul conectada a tres letras. Volví a la terminal tras matar al guerrero y abrí ahora la barra del fondo. Pude quitar la jaula al ascensor que se encontraba en una de las encrucijadas de las celdas. Fui a ese nuevo ascensor y lo tomé. Estaba en una estancia con el suelo cuadrado y un poco especial: tenía un círculo en el centro. Subí y encontré a mi amigo Gaan. En la computadora que había junto a su celda, recargué mi arma y abrí las puertas a los prisioneros. Me enfrenté al último Gran Señor, que no paraba de disparar y plantar explosivos. Utilizando una táctica de evasión y ataque, con un poco de paciencia, logré terminar con él y así obtener el favor de los habitantes de aquel planeta. Me prestaron una nave para regresar al punto de encuentro con mis compañeros astronautas y entré en la que me esperaba en órbita sano y salvo. Pero había un olor extraño en ella: se había provocado un desgarro temporal en la sala de mandos y una nueva dimensión se apoderó de mi mente pero... esa es una historia que contaré en otra ocasión.

JOSE VILLALBA MEDINA



Ravenloft II: Stone Prophet

RAVENLOFT II: STONE PROPHET

TIPO: ROL
COMPAÑIA: SSI
DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

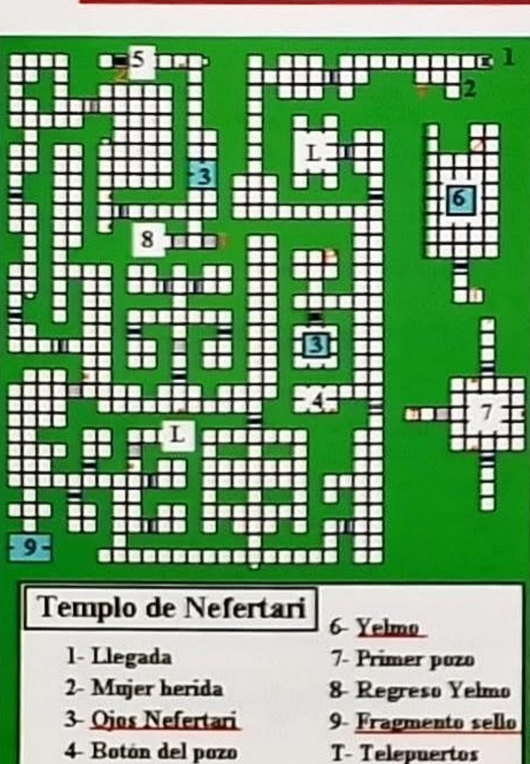


Gran señor, tal y como nos encargaste, fuimos a desvelar el misterio de ese lugar del que todos hablaban llamado Har'akir. Grande y terrible era, en efecto, el secreto y dura fue la lucha contra los males de aquel lugar maldito. He aquí un relato de nuestras andanzas.

Tierra de faraones



2 sellos divididos en 4 partes c/u: el del Jerofante y el del Faraón



Templo de Nefertari

1- Llegada
2- Mujer herida
3- Ojos Nefertari
4- Botón del pozo
5- Pozo hacia yelmo
6- Yelmo
7- Primer pozo
8- Regreso Yelmo
9- Fragmento sello
T- Telepuertos
L- Llaves

Tantos eran los rumores sobre Har'akir que, como recordarás, salimos a investigar. No tardamos mucho en encontrar a una mujer moribunda, con la piel llena de llagas. La enferma balbuceó algo acerca de una maldición y una daga que debía tener su hermano Piotra. En unos instantes, su cuerpo se descompuso ante nuestros asombrados ojos ¿Qué enfermedad era aquella? Para colmo, la tierra de la que veníamos se desvaneció y quedamos aislados por un muro de calor imposible de atravesar. Estábamos en Har'akir, pero no lo podíamos abandonar. Así que tomamos la daga de la mujer muerta y nos dispusimos a investigar.

Algo al este hallamos una choza. Una mujer ciega y muda parecía indicar algo. "Id al pozo del este", sugerían sus dibujos. Y hacia el este, efectivamente, había un pozo. Junto a él, dos obeliscos

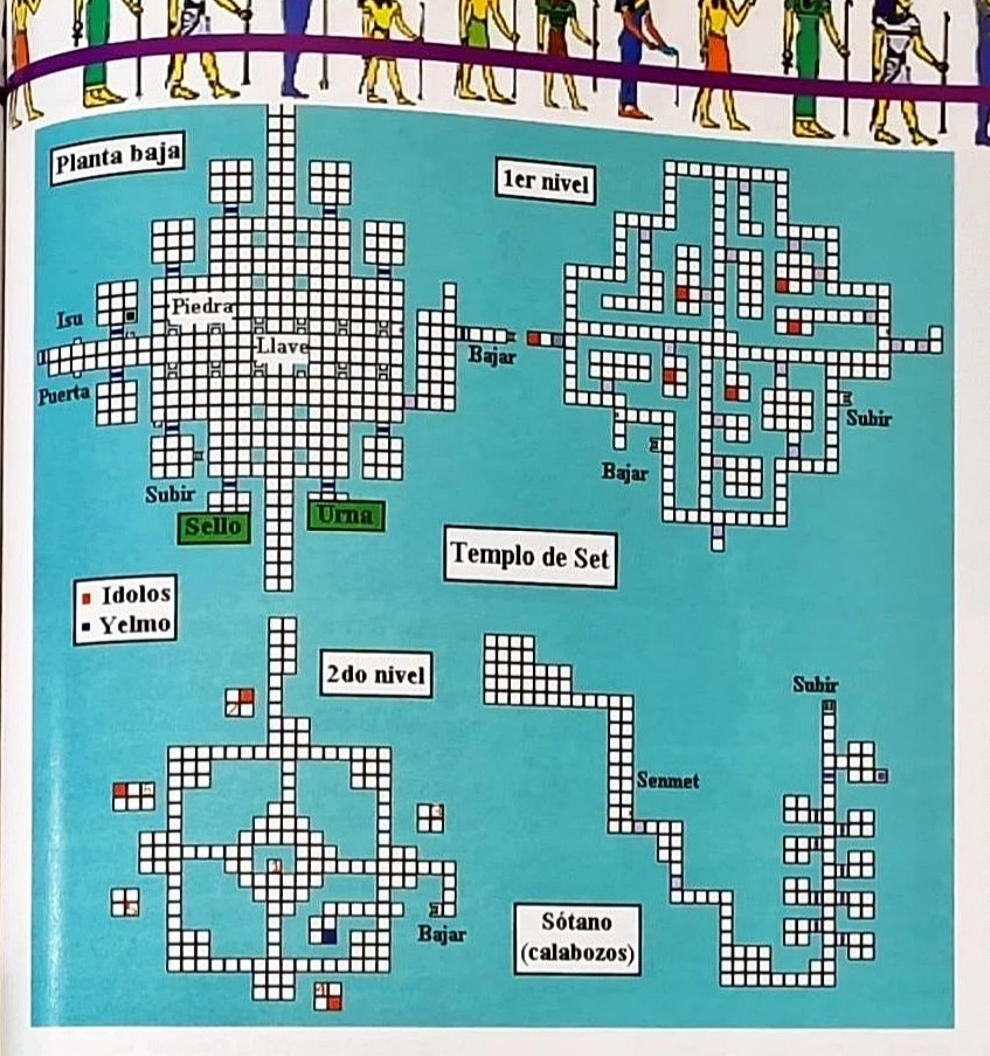


Miembros del equipo (fijos u ocasionales)



y una piedra con un símbolo. Un documento explicaba su significado: piedras así formaban parte de un sistema de teletransporte. Cada una de ellas estaba asociada a los obeliscos de igual signo.

Tras vencer a los zombis, descendimos al pozo. Nada más bajar, una mujer herida llamada Sennef nos pidió ayuda para regresar a Muhar, su aldea. Prometimos acompañarla cuando termináramos de explorar aquel lugar subterráneo, que resultó ser el templo semidestruido de Nefertari, semi-diosa de legendaria belleza que tenía dos gemas por ojos. ¿Sería eso lo que buscaba la ciega? Una de las gemas estaba más allá de un pozo que se cerraba con un



botón de una habitación cercana. La otra estaba en el extremo noroeste.

La caída por un segundo pozo (asociado a una trampa que nos arrastraba hacia él y que hizo que resultara trabajoso recoger varios objetos valiosos) nos permitió hacernos de un "casco telepático", que también podía ser interesante para hablar con la invidente. Y del suroeste del templo recogimos un objeto que nos pareció importante: la cuarta parte de un sello.


Las serpientes del templo de Set se ven con el yelmo


La guardiana de la Puerta de la Muerte

LOS NUEVOS INTOCABLES

Teníamos la piedra de teletransporte asociada a Muhar, así que fue fácil llevar a Sennef a su casa. Una vez allí, intentamos hacer amistad con los habitantes del pueblo. Un chaval nos habló de Ankhepot, el faraón fallecido cuya maldición padecían ahora y del "muro de Ra", la zona ardiente que rodeaba Har'Akir. ¡Y hasta nos regaló un mapa! Pero el alcalde nos culpó de la plaga, nos maldijo una mujer cuyo esposo había partido para interceder ante los dioses, un mendigo tampoco se mostró muy amable y una niña cuya madre agonizaba huyó de nosotros. ¡Desastre total! En una casa aislada del sur conocimos a Piotra, el vistani hermano de la mujer que vimos morir, así que le entregamos la daga y se unió a nosotros.

Lo menos que podíamos hacer era tratar de mejorar un poco nuestra imagen, así que lo aplazamos todo para buscar a la niña fugitiva. Al norte hallamos varias cosas: un fantasma que desaparecía cuando nos acercábamos, el moribundo esposo de la mujer abandonada del pueblo (nos entregó una bolsa con provisiones para ella)... y otro templo en ruinas.

El corredor central tenía una puerta cerrada con llave, pero, en el ala este, dentro de un local con gases venenosos, hallamos un yelmo que permitía hablar con los animales. Gracias a este artilugio, un gato del ala oeste nos entregó la llave que permitía seguir camino por el centro (complacimos al gato y matamos a una sombra para vengar la muerte de su "sirviente", con lo que nos hicimos de un curioso ídolo en forma de gato).

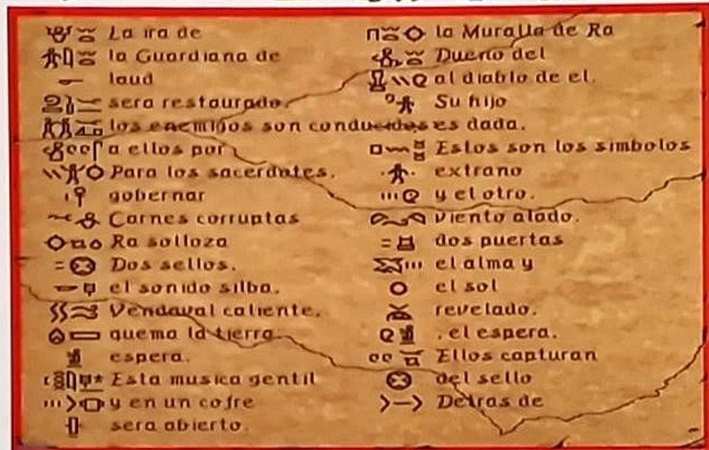
En el salón central conocimos al anciano guardián del templo, que otrora era llamado "de la cosecha" y se distinguía por su exuberancia. Sólo una urna mágica podría devolverle su esplendor. El anciano cuidaba de Kineta, la niña que buscábamos.

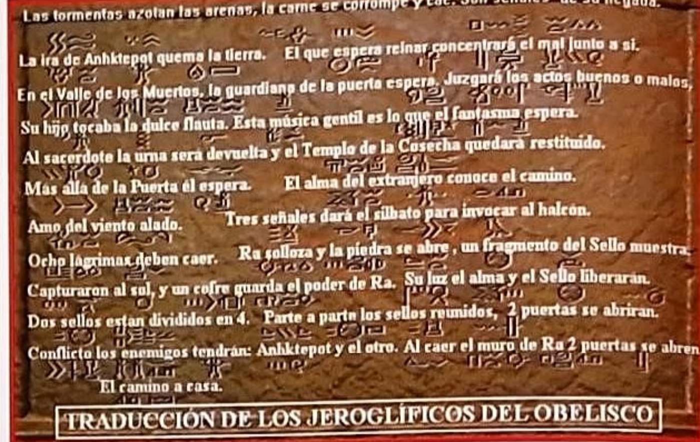
Regresamos al pueblo, devolvimos a la niña y también le dimos la bolsa a la viuda. Quizás nos siguieran mirando mal, pero ya no tenían tantos motivos para hacerlo. ¿Sería ya el momento de hablar con la ciega? Algo nos decía que aún no estábamos preparados, que el empeño era difícil y necesitábamos acopiar experiencia acerca de los usos de aquel lugar tan extraño. Así que continuamos explorando.

OFIDIOS INVISIBLES

Hacia el sudeste, más allá del pozo, hicimos un nuevo amigo. Se trataba de Traham Keth, mercader y curandero que se unió a nuestro grupo. Y, más al este, un nuevo templo, el de Set, nada ruinoso en esta ocasión. Traham nos previno acerca de Isú, sacerdotisa de Set, que había despertado a la momia llamada Senmet para oponerse a Ankhetop y hacerse ella con el poder. Dentro del templo conocimos, en efecto, a la ladina Isú y, quizás sea casual, pero







a poco de hablar con ella nos atacaron miríadas de serpientes. Nuestros clérigos aún no conocían el antídoto contra su veneno, sólo un hechizo para ralentizarlo y nuestras existencias de ungüento Keeghtom eran limitadas, así que optamos por resistir envenenados hasta que diéramos cuenta de todos los ofidios.

Las bocas de las columnas centrales daban un mensaje: al parecer, serpientes invisibles aguardaban sobre los pilares y, a cambio de amuletos, abrirían caminos. Aquello era interesante, pues muchas puertas cerradas (y sin cerrojo) nos rodeaban.

La única llave que encontramos abrió la sala que permitía el ascenso al segundo piso, lleno de paredes ocultas, del que recogimos una serie de ídolos en forma de serpiente (quizás se refería a ellos el mensaje de las bocas).

El tercer nivel, con sus telepuertos en cadena, nos permitió completar la colección de ídolos y obtener un yelmo de "visión verdadera". De regreso a la planta baja, el yelmo nos hizo ver que, en efecto, en torno a los pilares había estatuas parlantes que representaban serpientes. Cada una de ellas pedía un ídolo y así se abrieron todas las puertas. Dos objetos atrajeron nuestro interés: un nuevo fragmento de sello y una urna que... Se imponía una nueva visita al Templo de la Cosecha.

Antes de irnos, utilizamos el último ídolo para descender al sótano. ¡Horror! Allí estaba la momia de Senmet, mencionada por Isú, que regresaba a la vida cada vez que creíamos haberla destruido. Decididamente, no era aún el momento de enfrentarnos a ella. Regresamos al Templo de la Cosecha.

UNA NUEVA PRIMAVERA

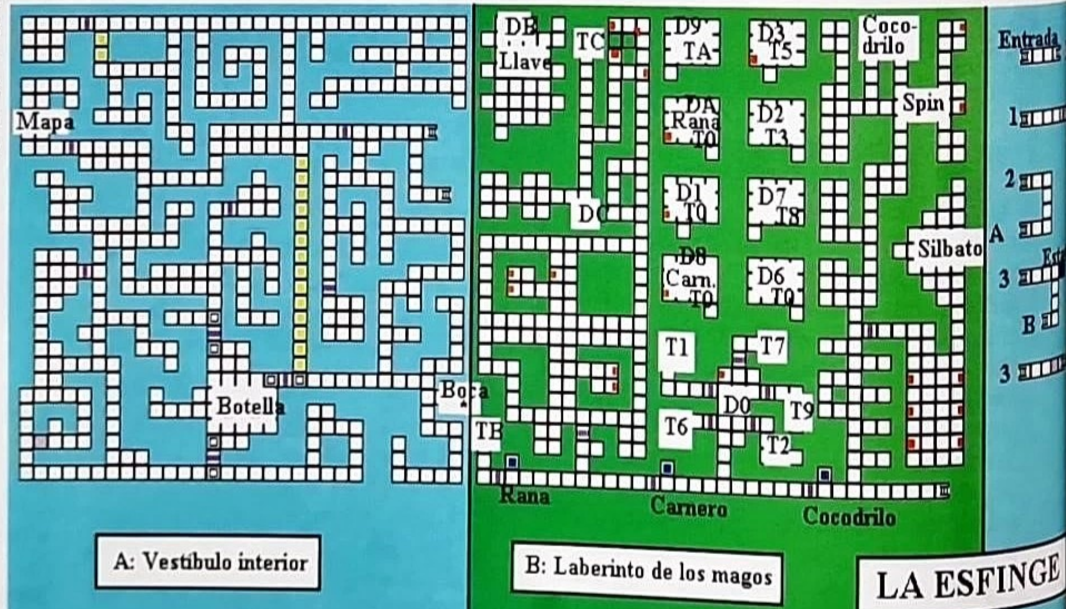
Como habíamos supuesto, la urna del templo de Set era la que buscaba el anciano y, cuando se la entregamos, el templo recuperó su antiguo esplendor. Como recompensa, el sacerdote nos dio la llave del sótano (ya habíamos visto una puerta cerrada en el ala noroeste, detrás de muros falsos).

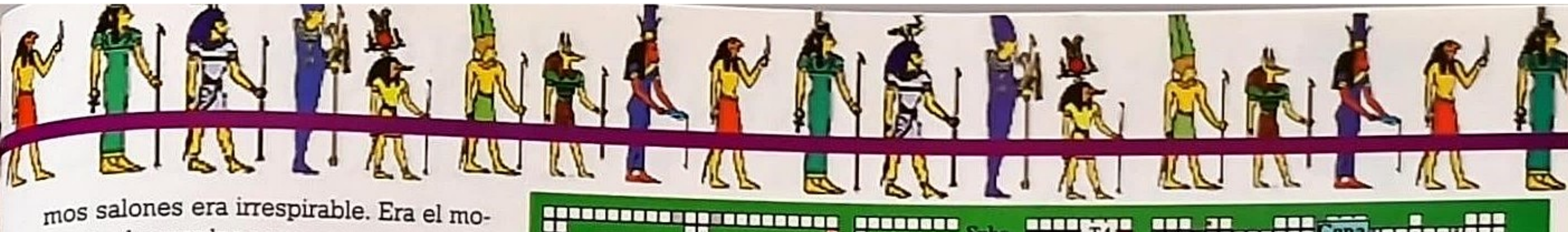
Extrañas esporas cubrían el suelo del reverdecido templo y un documento nos había hablado de esporas que permitían respirar sin aire, así que nos llevamos varias. Estábamos en el Templo de la Cosecha, teníamos una llave y lo mejor que podíamos hacer era usarla, así que descendimos al sótano.

¡Extraordinario! Estatuas situadas junto a puertas cerradas pedían ídolos con estatuas de animales para dejarnos pasar. Una de sus adivinanzas parecía referirse a un gato y nosotros teníamos un ídolo así. Lo entregamos y la puerta se abrió.

Cada una de las salas nos aportaba un nuevo ídolo, con lo que pudimos abrir todas las puertas. El aire de los dos últi-


El silbato suena 3 veces y el halcón despierta.





mos salones era irrespirable. Era el momento de usar las esporas.

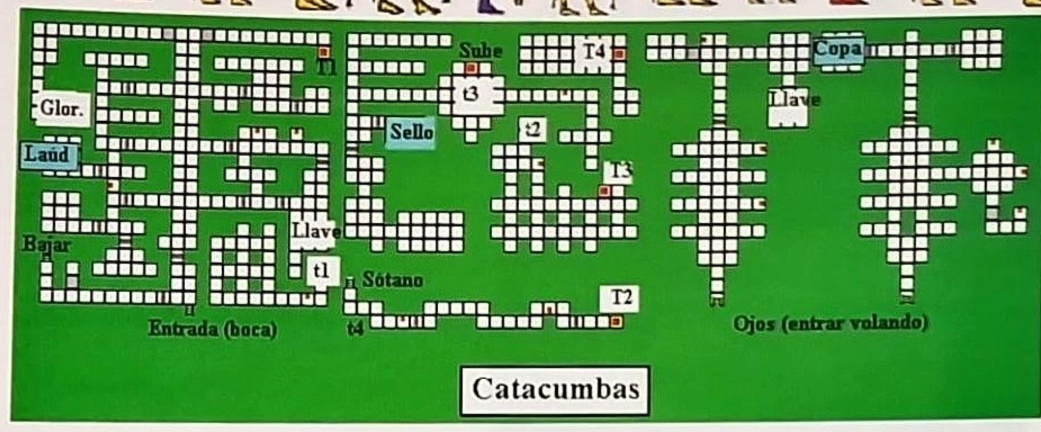
La recompensa fue abundante y curiosa: un documento nos hablaba del "secreto de la Esfinge", un hechizo especial, llamado "del retiro", merecía ser guardado y una larga cadena resultó muy intrigante. El cuarto objeto, el cofre de Ra, tuvo pronta aplicación. En la zona irrespirable, un espíritu prisionero solamente podía ser liberado mediante la luz, así que abrimos el cofre. De esta forma obtuvimos un tercer fragmento de sello. Parecían corresponder a dos sellos diferentes, así que necesitaríamos ocho. Pero algo nos decía que era muy importante.

EL TEXTO DE LA PROFECIA

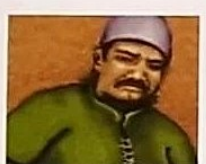
Tanto ajetreo nos había hecho más fuertes. Ya nuestros curanderos eran capaces de liberar del veneno a todo el equipo, y resistíamos mejor las heridas. Fuimos en busca de la ciega y le dimos sus ojos. Se ofreció a guiarnos hasta el interior de un obelisco en cuyas paredes, según ella, estaba escrito nuestro destino. Para llevar a la ex-ciega tuvimos que despedir por un tiempo a Piotra y el mapa del niño de Muhar nos ayudó a orientarnos. Una vez dentro del obelisco, nuestra acompañante se despidió. Desde la pared, una figura nos habló. Al parecer, éramos los elegidos para una misión escrita en jeroglíficos en el muro de piedra. Para traducirla deberíamos recorrer el interior del obelisco, plagado de problemas y, como para ello era conveniente ser cuatro, en cuanto tuvimos la consabida piedra de teletransporte, hicimos una rápida excursión al pueblo y recuperamos a Piotra.

Previsores fuimos al aplazar esta expedición, pues los hombres-escorpión, principales habitantes de este sitio, resultaron ser muy fuertes, y más venenosos que las serpientes de Set. Por suerte, ya estábamos preparados para enfrentarlos.

Ocho pedazos de papel estaban dispersos por los tres niveles del interior del obelisco y muchos botones hubo que pulsar para encontrarlos (hallamos, además, un cuarto fragmento de sello). Pese a la molestia de los hombres-escorpión y de los minotauros que apare-



Catacumbas



El hostil "alcalde"

La mujer herida



El sacerdote de la cosecha



El esposo de la viuda

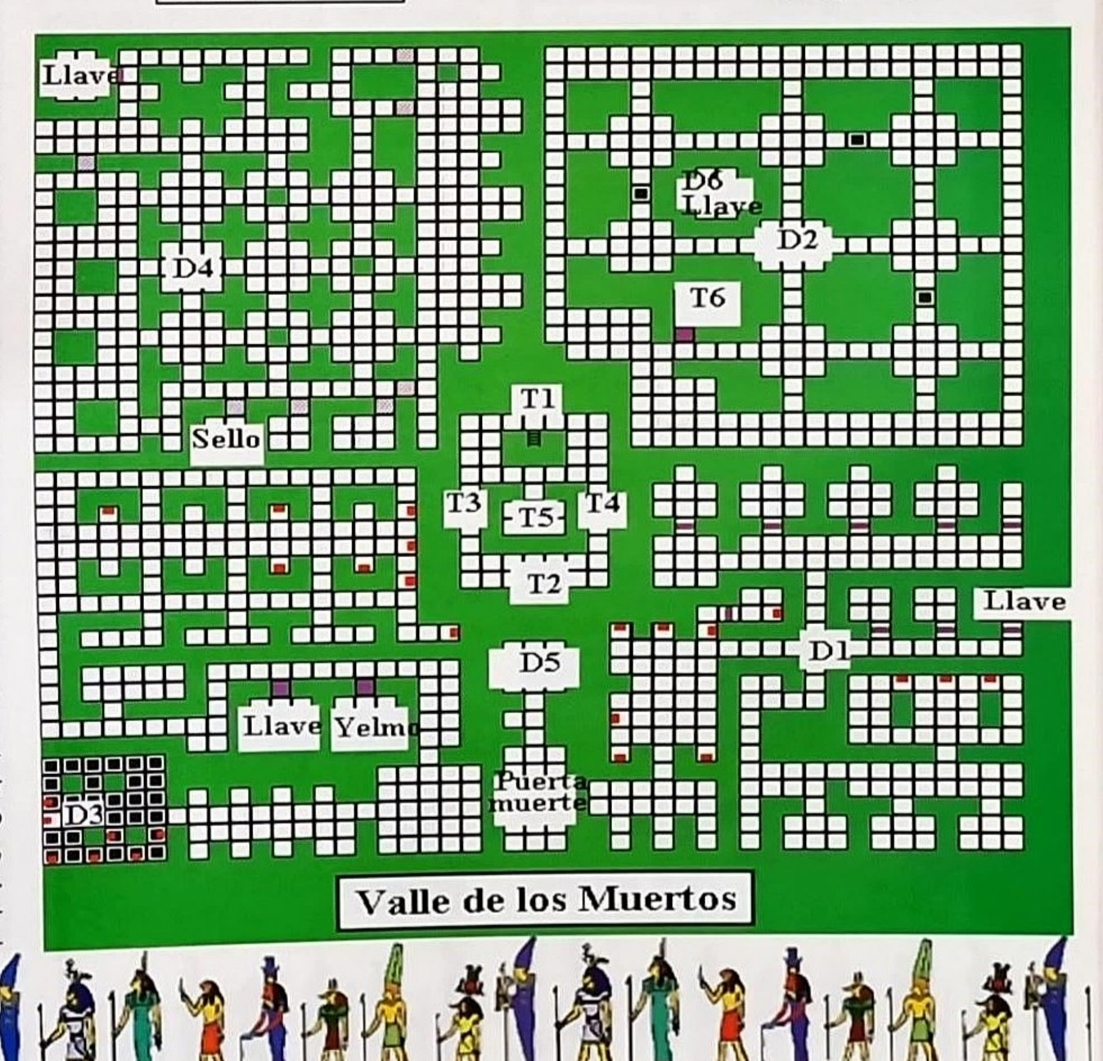
Este niño regalará un mapa

La viuda

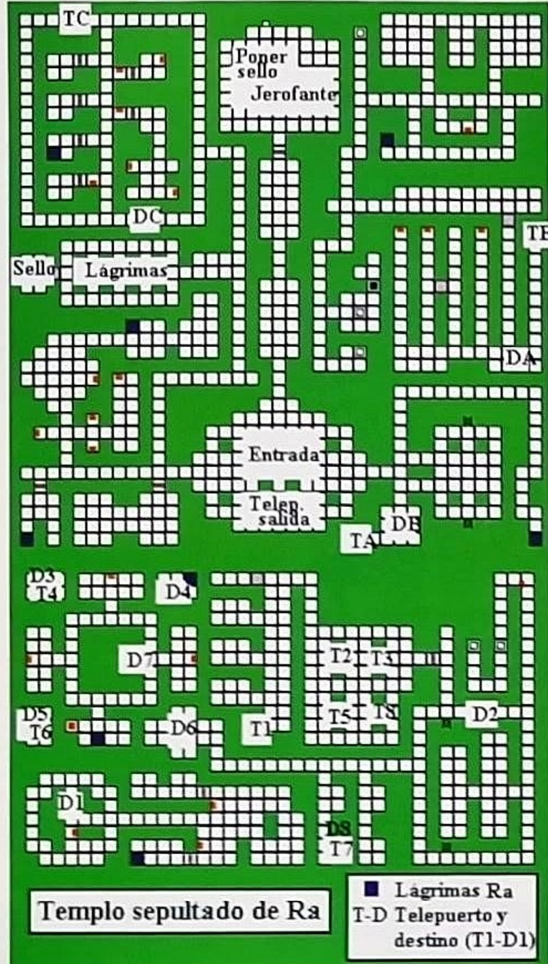
Habitantes de Muhar

Otros personajes

Isu. sacerdotisa de Set



Valle de los Muertos





Cuando Min Deir tenga sus ojos, nos guiará hasta el obelisco.

cieron más adelante, los problemas resultaron más laboriosos que insolubles: cada botón abría nuevas posibilidades y todo consistía en recorrer las zonas hasta que todo quedase al descubierto.

Una vez completos, los esclarecedores papeles nos permitieron leer la profecía de la pared. Era cierto, se refería a nosotros. Sus líneas nos dieron idea de las acciones que habríamos de realizar para romper la maldición. Y también nos mostraron la necesidad de seguir reuniendo aquellos fragmentos, hasta completar dos sellos.

LA ENEMIGA DE EDIPO

Necesitábamos respuestas y quizás el mejor lugar para buscarlas era el interior de aquella que, según la tradición, las conocía todas: la esfinge. Un papel del Templo de la Cosecha nos había revelado el secreto. Gracias a él pudimos responder a sus enigmas y entrar. Varios tramos de escalones nos llevaron a una sala intermedia en la que muchísimos envases contenían documentos y otros objetos (otros envases eran monstruos llamados "miméticos" metamorfoseados). Hallamos también una extraña botella. Según uno de los documentos, un mago había guardado en ella un secreto que se desvelaría con una palabra clave. Las bocas parlantes de las paredes jugaban con nosotros: solamente una de ellas conocía tal palabra. Tardamos en encontrar esa boca única (estaba al sudeste). Con ella, la botella nos "contó" que el jerofante, preocupado por la desmedida ambición de Ankhepot, había asesinado al faraón.

Entre los documentos hallados en la esfinge, lo que nos habían contado y lo deducido de la profecía de piedra, ya podíamos reconstruir la historia: Ankhepot había querido ser todopoderoso y la magia casi lo había llevado a alcanzar su objetivo. Ahora no estaba muerto del todo: su momia dormía y esperaba, y sus pesadillas eran las que habían traído todas las plagas a Har'akir (éstas desaparecerían si Ankhepot era destruido del todo).



El padre de Kineta

El vistani Piotra



El mendigo



La huidiza Kineta

Habitantes de Muhar

La madre de Kineta

El palacio del faraón y el templo de Ra estaban comunicados por dos sellos, que fueron divididos en cuatro por los sacerdotes rebeldes. La comunicación se rompió y el templo de Ra quedó sepultado en las arenas (el mapa de su ubicación lo hallamos también en este nivel de la esfinge). Esos eran los sellos que debíamos reconstruir y cuyas partes ya atesorábamos. Pero había más momias: el jerofante, momificado, también esperaba, y estaba Senmet...

Entretanto, seguimos explorando la esfinge. En una de las escaleras una estatua parecía pedir algo y en lo más profundo estaba el laberinto de los magos. Este constaba de una sucesión de puertas cuyos pétreos guardianes, al igual que los del Templo de la Cosecha, pedían estatuas de animales. El último local nos proporcionó una llave de una puerta que había quedado pendiente en el primero. Y así obtuvimos un silbato. Parecía importante (la profecía de piedra lo mencionaba), así que lo guardamos.

La visita a la esfinge nos había proporcionado muchos documentos, el mapa del templo de Ra y un silbato. Se abrían nuevas posibilidades.

EL PLACER DE DAR

¿Adónde ir ahora? Podíamos encaminarnos al templo de Ra, cuya ubicación ya conocíamos, pero no quisimos hacerlo sin tener más fragmentos de sello, pues uno de esos sellos correspondía a ese templo. También estaba claro que en la tumba del faraón dormía nuestro enemigo principal, y que no debíamos ir allí hasta no estar listos para enfrentarlo.

Otra posibilidad era visitar las catacumbas, algo al norte de la esfinge. Los fragmentos del sello estaban diseminados por todo Har'akir. Allí podía haber alguno.

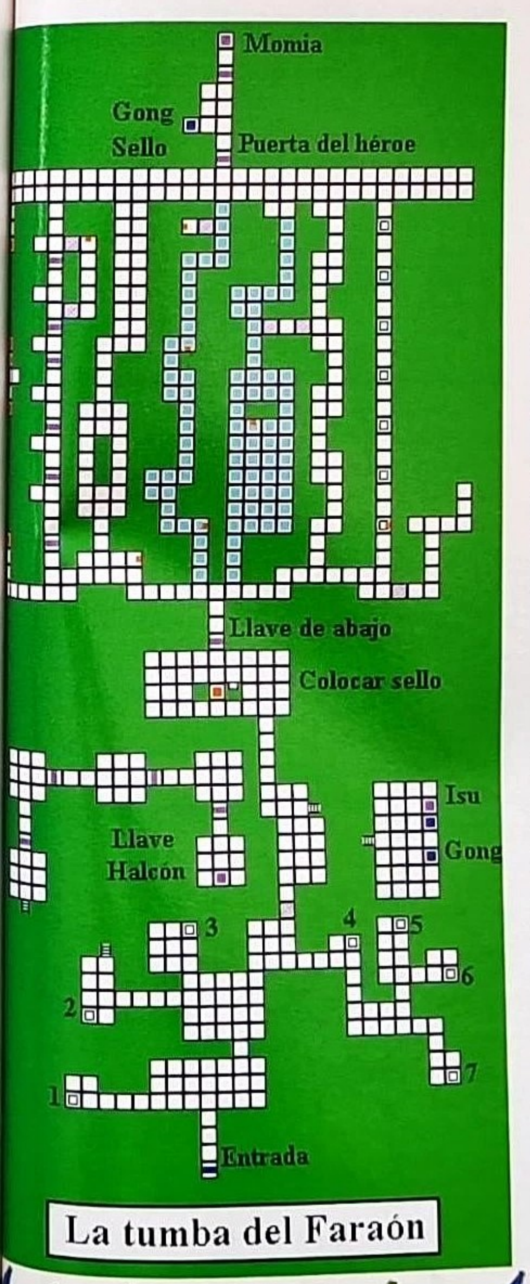
Habíamos leído que por las cercanías de las catacumbas merodeaban muchos trolls. Nada más cierto. Incluso conocimos a un troll, algo más amable que los otros, que se brindó a ir con nosotros. Nos lo pensamos, pero decidimos no



aceptarlo. Nuestro equipo estaba bien compensado y había adquirido mucha experiencia de combate (igual decisión habíamos tomado con Hrak Tur, un guerrero vemic que descansaba algo al norte del obelisco).

La fachada de las catacumbas parecía una cara: la boca y los dos ojos eran otras tantas entradas a cuevas, pero las cuencas, de momento, resultaban demasiado altas para nosotros. Entramos por la boca.

Dentro hallamos, en efecto, el quinto fragmento de sello, pero también un laúd que nos recordó una de las líneas de la profecía, el hechizo y numerosas pociones para ¿volar?




El ex-compañero de aventuras de Gloriantha conoce la forma de abandonar Har'akir.

La guardiana ha juzgado los actos buenos y los malos. La nave emprende su viaje.

Pero las catacumbas no estaban del todo vacías. Además de los consabidos monstruos, una guerrera fantasma se paseaba por ellas. Gloriantha, pues así se llamaba el espectro, había sido ultimada por Senmet y su alma no descansaría hasta que la momia no fuese destruida. Tanto nos conmovió su caso que la invitamos a ir con nosotros, a pesar de lo furioso que se puso Piotra cuando volvimos a despedirlo.

El recorrido por las catacumbas no estaba completo. Nuestra flamante capacidad para volar nos permitió visitar las cuevas de los ojos, y en ellas hallamos una curiosa copa, de material similar a la de la estatua de la esfinge.

¿Sería eso lo que la estatua requería? Regresamos a la esfinge y ofrecimos la copa. La estatua, en efecto, cobró vida y nos concedería un deseo. Una de las posibilidades era pasárselo a otro, hacer feliz a un infortunado. Y optamos por eso. A la maltratada tierra de Har'akir le vendría bien un poco de altruismo.

REUNION EN MUHAR

El laúd hallado en las catacumbas se relacionaba, según la profecía, con el fantasma temeroso que habíamos visto al norte de Muhar. La música amansó a la mujer (pues mujer era) y nos reveló el nombre de su hijo, condenado a una existencia petrificada en el desierto (al este del obelisco habíamos visto una gigantesca estatua).

Antes de emprender el viaje hacia el este, donde nos aguardaban el coloso y el templo de Ra, hicimos una breve visita a Muhar, donde nos encontramos varias sorpresas. En primer lugar, el beneficiario de nuestro deseo en la esfinge fue el ahora próspero mendigo. El resto de los habitantes celebraba una reunión en la casa del mandatario y, a pesar de que casi todos nos debían favores, seguían mostrándose poco amistosos. Bueno, al menos no nos persiguieron, como lo habían hecho con Gloriantha y su compañero de aventuras.

Nuestro amigo el niño nos habló de esos dos aventureros apedreados por los vecinos. Según él, uno de los dos fantasmas conocía la forma de abandonar Har'akir y aguardaba detrás de "la puerta de la muerte". ¿Qué sería aquello?

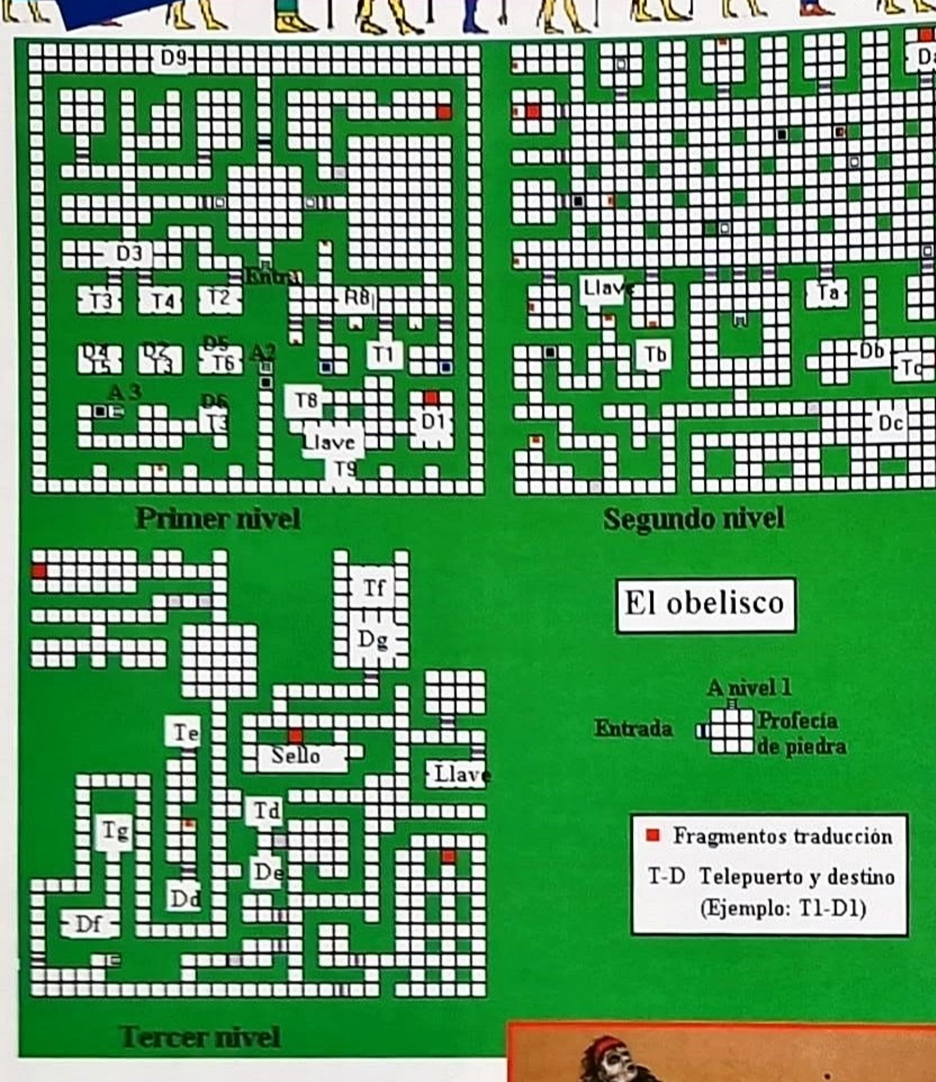
EL JUICIO FINAL

Pronto hallaríamos respuesta a esa pregunta. La estatua del desierto no reaccionaba al escuchar su nombre, pues al parecer faltaba algo. No era difícil adivinar de qué se trataba: sus manos parecían arrastrar algo y cerca había una gran lápida. La cadena del Templo de la Cosecha era la pieza perdida. Una vez completo el conjunto, el coloso, al escuchar su nombre, tiró de la cadena y la tapa se abrió. Descendimos al Valle de los Muertos.

Cuatro telepuertos nos rodeaban y era de esperar que nos condujeran a otras tantas zonas. Según las bocas de la pared, el orden para entrar en ellos debía ser norte, sur, oeste, este. En la zona norte, después de pulsar muchos botones, obtuvimos una llave que abría una puerta de la zona sur.

En la zona sur, un telepuerto dentro de un recinto nos condujo a otro recinto cerrado y a una nueva llave para ser usada, por supuesto, en la zona este, en la que pulsando botones cerramos pozos del suelo hasta continuar camino a la tercera llave. La zona oeste proporcionó la cuarta llave y el sexto fragmento de sello.

Esta cuarta y última llave abría el acceso a un quinto telepuerto y a... la puerta de los muertos, mencionada en la profecía y por el niño de Muhar. "Juzgaré vuestros actos" dijo la figura femenina



Primer encuentro: la hermana de Piotra agoniza.

dibujada en la pared. Accedimos a que lo hiciera y determinó que éramos más buenos que malos y podríamos visitar a los muertos.

Un viaje en barca celestial nos llevó hasta el compañero de Gloriantha, que se emocionó mucho al ver a su amada. "Destruid a Senmet", pidió, y habló del hechizo para abandonar Har'akir, que estuvo en su posesión y que cayó dentro del muro de Ra, al este del templo sepultado, cuando los habitantes del pueblo lo persiguieron. Habíamos cumplido otra parte de la profecía.

EL LLANTO DE RA

Teníamos tres cuartas partes de cada uno de los dos sellos y estábamos cerca del templo de Ra. Decidimos visitarlo y, siguiendo las instrucciones del mapa de la esfinge, caminamos hasta "caer" en él.

Al norte de la entrada, en un gran salón, dormía el jerofante. En la pared podía verse el espacio reservado para el sello, del que aún nos faltaba un fragmento.

En una sala del oeste, a ocho relieves de doncellas les faltaba algo. ¿No había mencionado la profecía ocho "lágrimas de Ra"? Estas se hallaban diseminadas por los dos niveles del templo; las colocamos en los relieves de las doncellas y una puerta secreta se abrió: el sello del templo de Ra estaba completo y lo llevamos para que ocupara su sitio.

EL FIN DE SENMET

Un sello completo, otro al que solamente le faltaba un fragmento y un solo lugar por visitar: la tumba del faraón.

Pero antes de enfrentar al enemigo mayor, debíamos saldar cuentas pendientes con el menor. Un documento nos había revelado que Senmet era mucho menos peligroso que Ankhepot y otro enseñaba la forma de destruirlo definitivamente cuando cayese: usar el enigmático "hechizo del retorno", que arrastrábamos con nosotros desde el Templo de la Cosecha. Le debíamos ese servicio a Gloriantha y a su compañero: Senmet tenía que desaparecer.

Regresamos al sótano del templo de Set y, con el hechizo del regreso listo para ser usado, atacamos a la momia con rayos de todo tipo. Cuando cayó fulminada, usamos el conjuro especial, y ya no hubo más Senmet. Gloriantha, libre de su maldición, se despidió de nosotros, y visitamos Muhar para sustituirla por el comprensivo Piotra. Ankhepot nos esperaba.

MONSTRUOS DE PIEDRA

Al noroeste del gran desierto de Har'akir, la puerta de la tumba del faraón aguardaba desafiante. Sus abundantes guardianes eran los golems de piedra, contra los que poco podían los hechizos y a los que solamente dañaban las armas mágicas de doble poder. No las teníamos, pero sí un hechizo para incrementar la potencia de un arma y optamos por utilizarlo en las nuestras antes de cada ronda de combate con los golems.

Aún así, se trataba de monstruos muy poderosos: no teníamos más remedio que retirarnos a descansar cada vez que matábamos a dos o tres de ellos y reencantar las armas después del reposo. Poco a poco limpiamos la antesala y la recorrimos buscando una salida.

Dos cosas atrajeron nuestra atención: muchas plataformas en el suelo y unas escaleras descendentes. Inspeccionamos la planta alta y, pasados varios salones, recogimos una llave y vimos el relieve de un halcón. Aquello nos recordaba algo: historias sobre el héroe que cuidaba del y de su halcón. Y lo que decía la profecía: tres toques de silbato despertarán al halcón. Pero, de momento, nada hicimos con el relieve del ave y regresamos a la planta alta para solucionar el problema de las plataformas.



El mapa del niño

Un manuscrito hablaba de hacer el recorrido "de oeste a este". En ese orden pisamos las plataformas y se abrió un pasaje hacia el norte. Por supuesto, con más golems.

Si nos habían parecido muchos los golems, no sabíamos que lo peor estaba por aparecer. Un poco más adelante nos topamos con unas escaleras descendentes. Abajo, en un espacio reducidísimo, tantos golems se nos acercaron que casi chocaban unos con otros.

Algo muy importante debían custodiar esas legiones. Con la escalera a nuestras espaldas, golpeamos hasta que uno de ellos cayó (también ellos nos pegaban y no con pétalos de rosas). Subimos a reponernos y re-encantar nuestras armas y de nuevo abajo. Así, de uno en uno, liquidamos a los miembros de la multitud de golems.

LA ULTIMA PUERTA

El objeto tan custodiado era un gran martillo, de ésos que se utilizan para golpear en los gongs. Pero, ¿dónde estaba ese gong? Uno de los manuscritos que habíamos leído decía algo al respecto, pero no fue necesario recordarlo. Además de los golems, en ese local había otra persona: una vieja conocida que nos aclaró el misterio.

Se trataba de Isú. Sí, la sacerdotisa de Set, la misma que había desaparecido misteriosamente cuando comenzamos a liquidar a las serpientes. Y estaba furiosa, muy furiosa. Sabía lo que habíamos hecho con Senmet y eso, al parecer, estropeaba sus planes y los del jerofante.

Isú había despertado a Senmet golpeando un gong con aquel martillo. El jerofante y ella pensaban utilizarlo contra Ankhepot cuando éste despertara. Pero nosotros sabíamos que Senmet era una momia de mucho menos nivel y, por tanto, no era rival para el faraón. ¿Quién entonces? ¿El propio jerofante? Satisfacía los requisitos y la profecía hablaba de enfrentar a los enemigos para vencerlos. Pero el jerofante, según Isú, estaba atado al templo de Ra y no podía abandonarlo. Por eso había pensado en Senmet.

De momento, lo interesante era que debíamos buscar un gong para despertar a Ankhepot, de la misma forma que antes se había hecho con Senmet. Ya veríamos qué hacer con él.

La próxima puerta estaba cerrada, pero la llave ya la habíamos recogido arriba. Cerca de esta puerta, estaba el espacio reservado para el segundo sello, del que aún nos faltaba un fragmento.

El nuevo salón se componía de una serie de corredores que iban hacia el norte, llenos de botones y trampas. Y, en el extremo norte, una última puerta, con el relieve de un corazón en su centro.

EL VUELO DEL HALCON

Ante la imposibilidad de abrir esa puerta, optamos por solucionar otro de los enigmas mencionados en la profecía: el del halcón. Volvimos a subir y tocamos tres veces el silbato. El ave, siguiendo la costumbre de las estatuas y pinturas de Har'akir, cobró vida ante nosotros.

La figura esperaba la llamada de su amo, el héroe que en vida cuidó del faraón, pero la posesión del silbato nos daba derecho a utilizar sus servicios. Al parecer, sólo un objeto podía abrir la última puerta: el corazón del héroe en cuestión, pero ese objeto se había perdido en la inmensidad del desierto. Nadie podría recuperarlo.

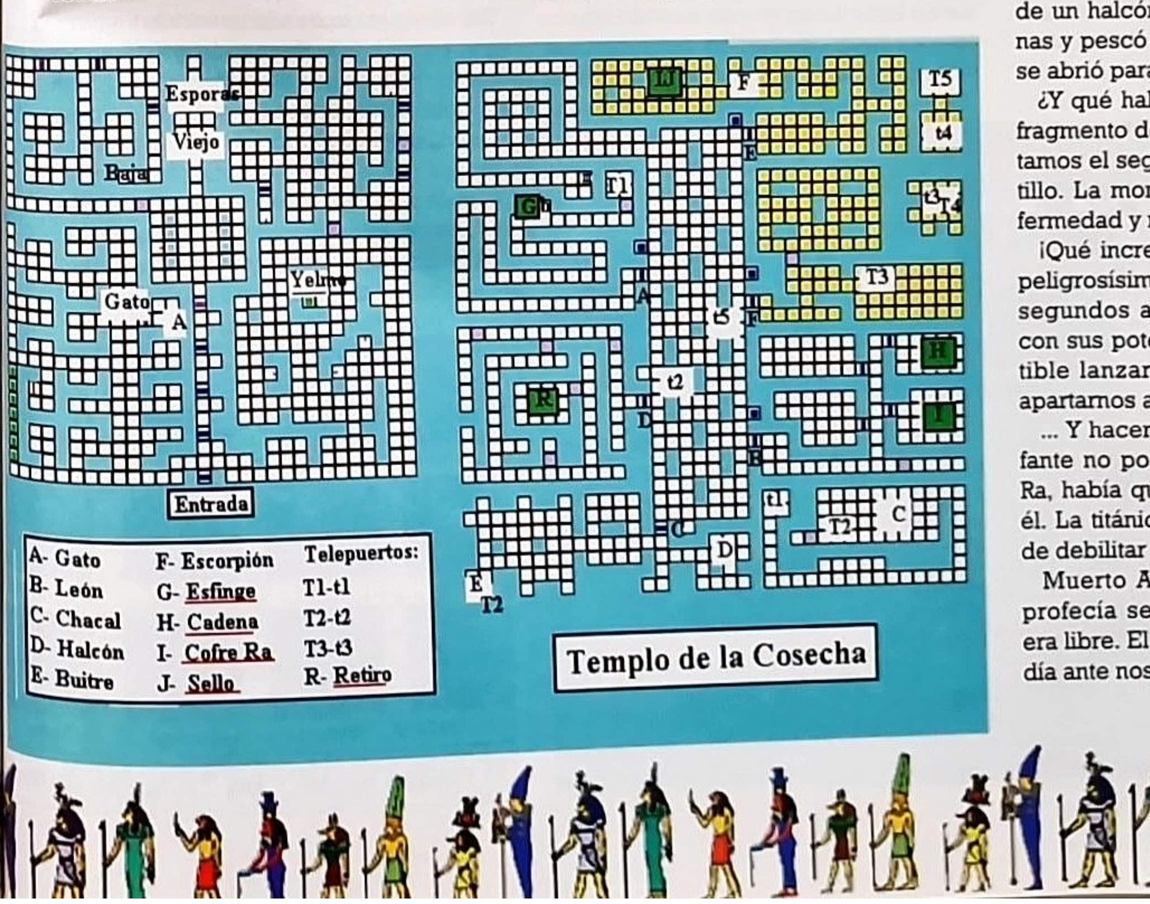
Es decir, nadie que no tuviese la vista de un halcón. El ave voló sobre las arenas y pescó el corazón. La última puerta se abrió para nosotros.

¿Y qué había detrás de ella? El cuarto fragmento del sello y... el gong. Completamos el segundo sello y usamos el martillo. La momia cuyos sueños traían enfermedad y muerte despertó.

¡Qué increíble rival era Ankhepot! Era peligrosísimo permanecer más de unos segundos ante él, pues nos fulminaba con sus potentes hechizos. Sólo era factible lanzar algunos de los nuestros y apartarnos antes del contraataque.

... Y hacer que nos siguiera. Si el jerofante no podía abandonar el templo de Ra, había que llevar a su enemigo hasta él. La titánica lucha sería la única forma de debilitar a los mortales adversarios.

Muerto Ankhepot, el muro cayó. La profecía se había cumplido y Har'akir era libre. El camino de regreso se extendía ante nosotros.



JULIAN PEREZ

THUNDERSCAPE	
TIPO:	ROL
COMPAÑIA:	SSI
DISTRIBUIDOR:	PROEIN, S.A.

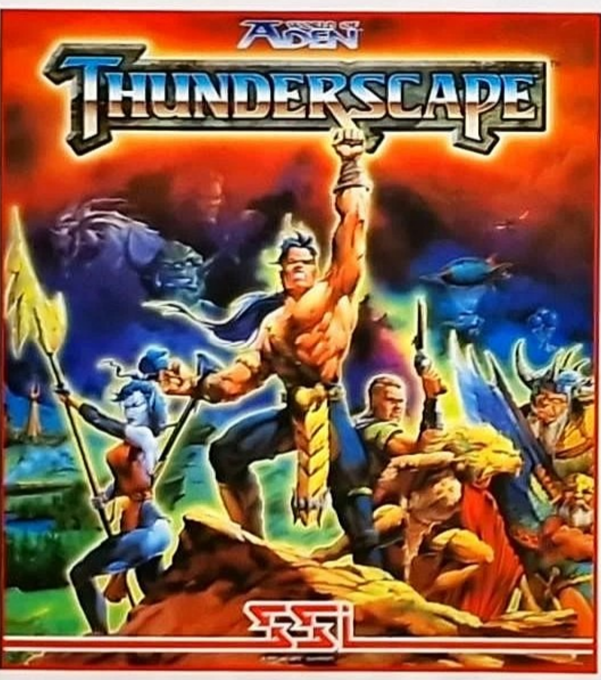
Thunderscape

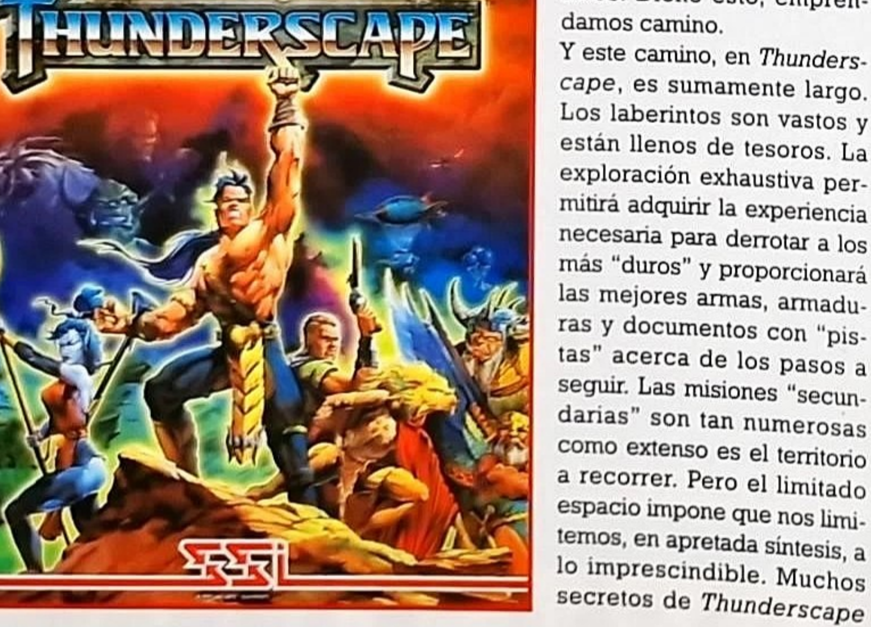
El mundo de Aden vivió en paz hasta que un cataclismo lo sumió en las tinieblas y aparecieron los monstruos llamados "nocturnales". Contra ellos lucha la Orden de los Caballeros Radiantes. Pero el "escudo" construido por el mago Skelon, barrera de fuerza tendida entre dos fortalezas que impedía el paso del enemigo, ha sido desactivada. Los caballeros de la orden deben solucionar el problema.



El escudo recobrado

Comencemos estableciendo una estrategia. Cuando los personajes ganan niveles, hay que asignarles puntos de habilidad en diferentes disciplinas. Lo mejor es la especialización. Cada miembro del equipo debe dominar dos armas a lo sumo (una de combate cuerpo a cuerpo y otra a distancia, sea arco o arma de fuego). También es conveniente que todos sepan lanzar hechizos y tengan una única segunda habilidad no ofensiva (abrir cerrojos, descubrir secretos o xenología). No es bueno que sepan de todo un poco y no sean diestros en nada. Los primeros hechizos que se deben aprender son los curativos. Más tarde le tocará el turno a los ofensivos. Dicho esto, emprendamos camino.



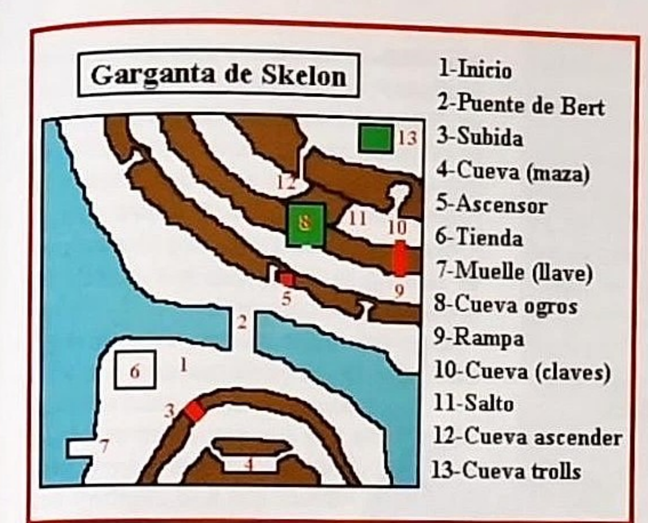


Y este camino, en *Thunderscape*, es sumamente largo. Los laberintos son vastos y están llenos de tesoros. La exploración exhaustiva permitirá adquirir la experiencia necesaria para derrotar a los más "duros" y proporcionará las mejores armas, armaduras y documentos con "pistas" acerca de los pasos a seguir. Las misiones "secundarias" son tan numerosas como extenso es el territorio a recorrer. Pero el limitado espacio impone que nos limitemos, en apretada síntesis, a lo imprescindible. Muchos secretos de *Thunderscape* no serán revelados aquí. Tan sólo los que permiten llegar a un final exitoso.

La acción comienza cuando nuestro equipo de aventureros llega a la zona de los dos castillos. Allí es recibido por Theros, que explica la situación y entrega una carta con instrucciones más precisas. Para llegar al primer castillo, el Vanguardia (Theros era el jefe de la guardia), hay que atravesar "la caverna de los trolls". Theros solicita unirse al grupo para expiar su fracaso en la defensa de la fortaleza. Lo aceptamos. Tras pelear contra algunas abejas gigantes, nos disponemos a explorar.



El equipo inicial y las "adquisiciones"



En medio del puente, que debemos pasar, se ha plantado tercamente Bert, un troll que llora por su maza perdida. Le prometemos recuperarla. Miramos bajo el muelle y no está la maza, pero sí la llave "de la caverna de gemas". Escalamos las colinas del sur y hallamos una pequeña cueva. La habitan gatos monteses, pero, tras empujar una pared falsa, ¡eureka! la maza. Tan contento se pone Bert que nos suplica ir con nosotros. Aceptamos su oferta.

Atravesamos el puente. Bajo él, y en cuevas que están al este y oeste, hay algunos objetos de valor. En el centro, un ascensor conduce a la primera meseta. En ella, una estatua propone un acertijo: ¿quién reinaba en Aden antes de la llegada de los nocturnales? La respuesta es "paz". Se abre una entrada secreta que, de momento, no nos ofrece demasiado: una puerta, cuya llave no tenemos, y otra pequeña cueva.

Hacia el este, sin embargo, una rampa asciende hasta una segunda meseta. Hallamos una gruta con una inscripción. Dos palabras llaman nuestra atención: "paz" fue la respuesta a un acertijo; "valor" pudiera ser la solución a otro. En el extremo oeste de la meseta vislumbramos otra cueva en la montaña contigua. Para llegar hay que saltar tomando impulso.

La nueva cueva contiene una rampa que asciende un peldaño más. En esta nueva zona hay trolls y una estatua que propone un nuevo acertijo. La respuesta, como habíamos previsto, es "valor". Aparecen unos peldaños. Al final de los mismos, una puerta se abre sin dificultad. Tantos trolls nos reciben que resulta innecesario que Bert nos diga dónde estamos (por aquí tenemos que pasar para llegar al castillo Vanguardia). Bert también revela el nombre del rey troll: Droog. Antes de entrar a la cueva, es buena idea visitar la tienda al sur del puente, vender todo lo posible y comprar las mejores armaduras para la tarea que nos espera.

EL REY TROLL TIENE MUCHOS SUBDITOS

La caverna troll es compleja, sobre todo por sus caminos ascendentes y descendentes que convierten su mapa en tridimensional. Además de sus propietarios por derecho, la habitan guerreros mantis y lagartos de las rocas. Al noroeste hallamos una llave y una nota de un explorador que nos precedió sin éxito. Hacia el oeste hay puertas cerradas. La solución a todos estos problemas se encuentra al norte.

Hay dos caminos posibles: hacer equilibrios sobre una estrecha cornisa o empujar una roca que oculta un camino en la zona nordeste. La segunda opción es la más sencilla. Llegaremos a un recinto con un par de llaves (¡las que buscábamos!) y más notas: en una se menciona la traición de Droog, ahora aliado a los nocturnales, y en la otra se revela una contraseña: "maleficente" (por el camino encontraremos algunos pozos; de uno se puede salir escalando las paredes; en el mayor, la salida es más ingeniosa: un control de la pared activa un ascensor a la izquierda).

Con las nuevas llaves viajamos al sudoeste y entramos a la "caverna de las gemas". Un interruptor de la pared hace aparecer unos escalones. Los subimos y hallamos un segundo interruptor, que abre la puerta de abajo. Nos dejamos caer y entramos antes de que la puerta se cierre: paredes cubiertas de gemas y aguas curativas.

Ahora podemos continuar rumbo noroeste y llegaremos a la puerta que antecede a los predios de Droog. La pasamos y nos hacemos del contrato que firmó el rey troll con los nocturnales (está en un cofre). Si quemamos este papel en el brasero cercano, Droog perderá parte de su poder y será más fácil de vencer. Al rey se llega utilizando el ascensor cuya contraseña es, por supuesto, "maleficente". Y ya estamos en los umbrales de la fortaleza Vanguardia.

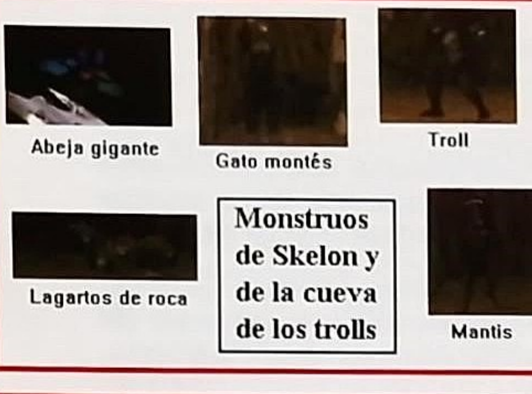
Pero su nuevo amo, el nocturnal llamado "el Oscuro" levanta el puente levadizo para impedirnos entrar. ¿Qué hacer? Saltamos al foso, luchamos contra algunas ratas y levantamos una rejilla del suelo. Esa será nuestra "entrada secreta".

A TRAVES DEL FOSO

La primera mitad del escudo de Skelon debe ser reactivada en este castillo (la segunda, situada en la Ciudadela Radiante, resultará mucho más compleja).

De momento, estamos en las alcantarillas. Por el oeste, un muro oculto nos conduce a una rampa que asciende hasta los corredores superiores. Desde allí nos introducimos en la planta baja y movemos los dos interruptores que flan-







quean la puerta principal. Uno de ellos hace descender de nuevo el puente levadizo.

En esta planta, hay ocho galeras de calabozos, algunos electrificados y otros no. Un prisionero solitario nos pide que busquemos la llave. Esta se encuentra al suroeste. Con ella se abren cuatro habitaciones del corredor este oeste desde las cuales se desconecta la electricidad de todas las celdas. El prisionero, agradecido, nos revela la ubicación de una "sala de tesoros". Un ladrillo recogido al sur se inserta en una pared del suroeste y recogemos el premio.

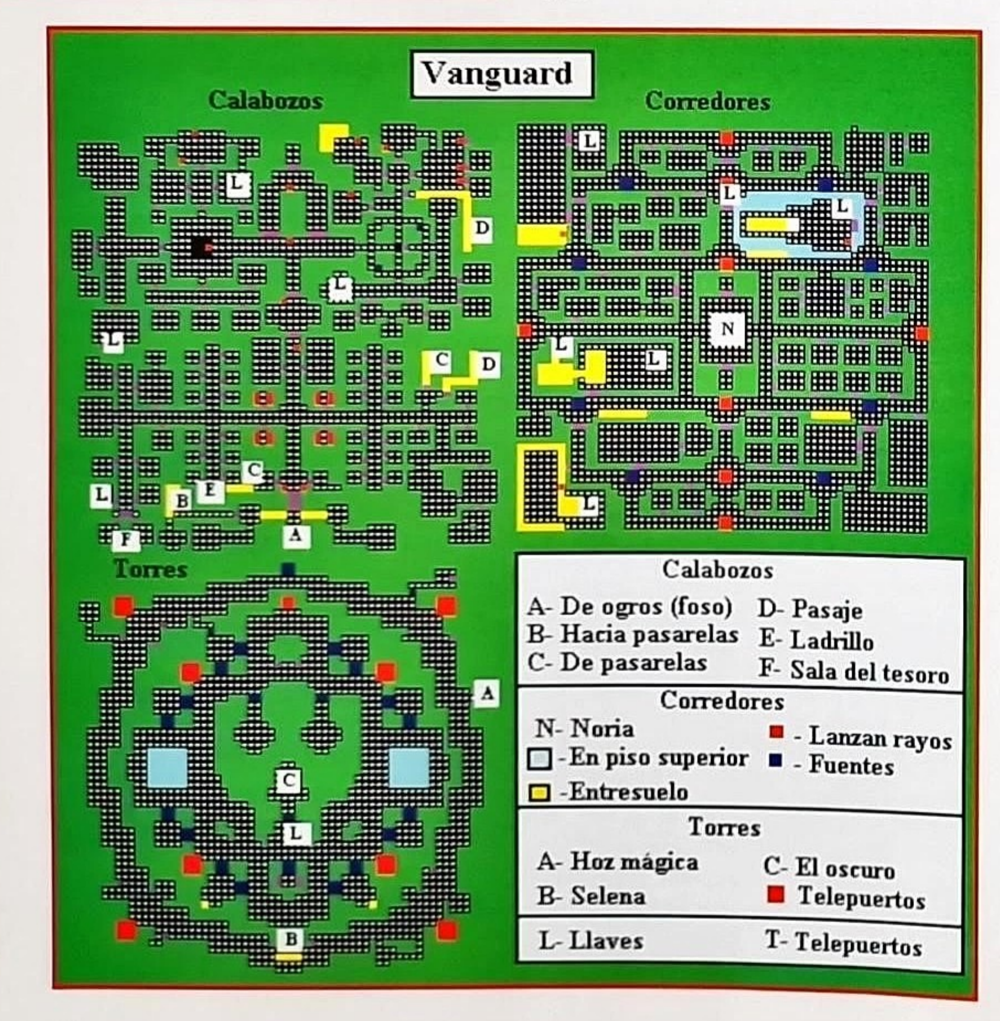
Pero ahora hay que seguir camino hacia el norte y la verja no se abrirá si no restituimos la electricidad de las ocho galeras (lo decía una de las notas halladas). Tras conocer a la nueva raza de monstruos, los "demonios de humo", nos disponemos a solucionar nuevos problemas.

El camino hacia el norte se ve interrumpido por otra verja cerrada con llave. Hacia el oeste, evadiendo un travieso desagüe central, haremos varios descubrimientos: en la zona oeste hay una puerta que no se abre. Su llave está al norte, así que abrimos esa puerta y, tras un cuadro, hallamos una segunda llave: la de la verja en cuestión.

Antes de seguir nuestro septentrional camino, vale la pena mejorar nuestro equipamiento. En la zona nordeste hay un corredor circular central con dos transportadores que nos impiden llegar al sudeste. En el centro hay un foso. Paredes al sur y al oeste parecen oponerse a que lo saltemos, pero la del oeste es falsa, así que damos el salto y recogemos los tesoros (uno de ellos es una llave).

Otro detalle interesante está al nordeste. En una de las habitaciones hay un botón que se niega a moverse. El secreto está en un ladrillo suelto de una habitación más al norte (se descorre parte de la pared). El botón ya funciona y hace aparecer una escalera que conduce a la zona que quedó al descubierto. La recompensa: una excelente armadura.

La última verja, más demonios de humo y otra puerta. Ya estamos en el interior de Vanguardia. El inconveniente es que la puerta que conduce a las torres (en la pared norte de una sala en cuyo centro hay una gran noria) está bloqueada con cuatro cerrojos. Deberemos, por tanto, buscar cuatro llaves (esta es, en general, una zona por la que se debe avanzar en cuclillas para que no nos golpeen las bolas de fuego que son lanzadas desde los extremos de los corredores).



CUATRO LLAVES, JOYAS DE COLORES Y OTRAS MINUCIAS

Manos a la obra. La primera llave se recoge en el extremo nordeste sin grandes dificultades: subir unas escaleras de ese salón, accionar un interruptor y buscar la llave al noroeste de la misma sala. Para las otras tres hay que hacer girar la noria central, en el sentido de las manecillas del reloj, otras tantas veces (con esto se abren y cierran verjas que dan acceso a nuevas zonas).

Una nueva llave (primera "vuelta de tuerca") se obtiene en tres etapas: la primera nos lleva a una especie de templo del suroeste, en el que hallaremos una llave auxiliar. Con ella, abrimos una puerta del nordeste de la "planta alta", llena de "gatos infernales"; nos hacemos de una segunda "llave auxiliar" y activamos un telepuerto. Con él llegamos a la parte superior del templo ya visitado y conseguimos, ¡al fin!, la llave que buscábamos.

Una segunda vuelta a la noria y podemos ir a recoger la tercera llave al centro de la zona norte. Y, tras la tercera vuelta a la noria, viajamos a la biblioteca del suroeste, subimos a sus estantes superiores, buscamos un resorte oculto y hacemos aparecer una escalera que asciende hasta la cuarta y última llave. Abrimos los cuatro cerrojos, movemos el interruptor de la columna que aparece a nuestras espaldas y ya estamos en las torres, no sin que antes Theros, alegando que nos debe cubrir la retaguardia, abandone el grupo.

Las torres tienen un círculo exterior y uno interior, al que se llega utilizando unos telepuertos situados en las esquinas que, de momento, no están activos. Recorremos el círculo exterior pulsando botones, descubriendo compartimentos y luchando contra nuevos monstruos: las Furias. Un botón de la parte central sur pone al descubierto unas escaleras descendentes y liberamos a una prisionera, Selene, que se une al grupo para ayudarnos a restituir el escudo. Hacia el extremo nordeste, una sucesión de varios botones y ascensores nos hará obtener una hoz mágica que permitirá activar los telepuertos. Y ya estamos en el círculo interior.

Selene nos indica que los dos cristales blancos que reactivan el escudo deben ser colocados en las pirámides este y oeste sustituyendo a los negros que puso el Oscuro, así que recorremos la zona abriendo todas las puertas no bloqueadas y nos hacemos de una llave (al centro de la zona sur) y de una buena provisión de gemas: dos rojas, dos azules, una amarilla y otra verde (estas últimas, tras paneles secretos de las habitaciones del sur). Por desgracia, ninguna de ellas es blanca.

La llave no abre la doble puerta que está cerca de ella, pero sí funciona en un cerrojo del corredor norte. Movemos dos interruptores y se abren dos puertas. Hemos llegado a unos salones en que nos piden colocar tres cristales de colores en las mesas centrales (casualmente tenemos seis). Las placas de la pared dan una pista de cómo hacerlo: rojo, amarillo, azul, en la sala oeste, y rojo, verde, azul, en la del este. Ahora se puede abrir la puerta sur del corredor sur (nos queda la gran puerta norte). ¿Y qué tenemos? Dos interruptores. Otro cartel sugiere qué hacer: movemos hacia arriba el inte-





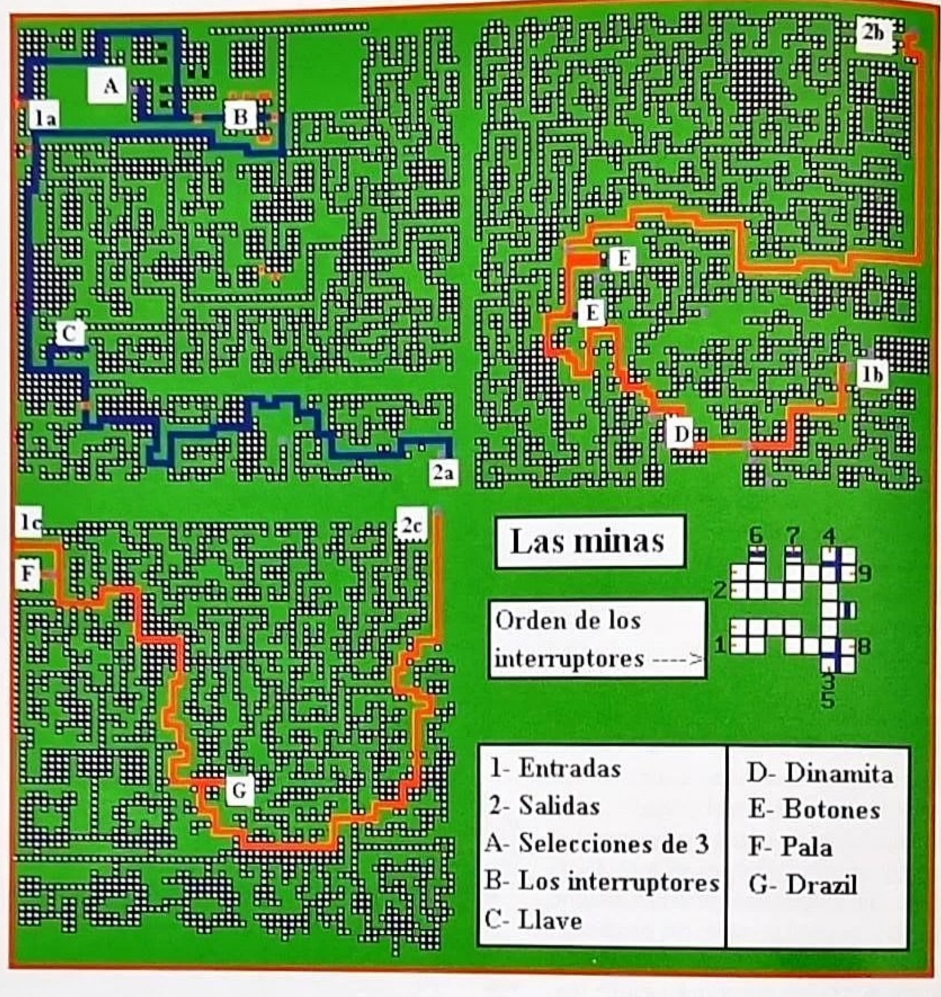





Bajo el muelle aparece la 1ra llave del juego


La tienda de Finea (hay dos más, pero ésta es la única útil)


Hacia la cueva de las 2 claves y el gran salto



rruptor del este y hacia abajo el del oeste.

Por fin, la última puerta. Se trata de un ascensor que nos conduce al mismísimo Oscuro. Luchamos contra él, lo matamos y nos hacemos de los dos famosos cristales blancos. Hacemos las sustituciones pertinentes y nuestra misión en el castillo Vanguardia ha quedado cumplida. Selene se despide de nosotros. Podemos regresar al paso de Skelon utilizando un telepuerto situado al centro y norte.

OGROS, GOLEMS Y MAS GOLEMS

El próximo objetivo es la Ciudadela Radiante, a la que se llega desde Karegh-Konan. Por suerte, ya tenemos la llave de la otra puerta de las montañas. ¿Recordáis? La de la palabra "paz". Hacemos una escala en la tienda para mejorar nuestro equipamiento (ya podemos, por ejemplo, aspirar a las armas mágicas) y nos adentramos en la montaña. La cueva, por supuesto, está habitada. Si la otra era morada de trolls, ésta es tierra de ogros. Y en un pequeño laberinto del noroeste hallaremos escorpiones gigantes. Tras un recorrido bastante sencillo, salimos por el nordeste y llegamos a una fábrica abandonada, habitada por golems de todo tipo.

Una puerta del norte de esta nueva zona se niega a abrirse. Parece mantenerse cerrada por la fuerza del vapor. Un documento explica que la caldera cercana estallará si se colocan en ella tres piezas llamadas SOVC, que hallaremos en el laberinto del oeste. Destruida la caldera, la puerta se abre. Al este, hallaremos una pieza de golem. Al este, en una celda, el resto de las piezas. Así podremos armar a Prototipo 17, para llenar el hueco dejado por Selene. Tras muchos y muy duros combates contra golems, salimos por el nordeste. Hemos llegado a las minas.

MINAS SIN ENANOS

La invasión nocturnal ha tenido consecuencias y los enanos, antes de abandonar las minas, bloquearon muchos pasajes y llenaron otros de trampas. Así que el camino a Karegh-Konan será difícil. Lo primero será escoger corredores, seleccionando respuestas a preguntas relacionadas con los metales. Las opciones correctas son: el mercurio es el más pesado; el estaño, el más maleable; y el hierro, el que produce las mejores armas.

Esta tercera selección nos llevará a un salón en el que hay un interruptor que se debe mover para seguir adelante. A continuación, hacia el este, hay un problema en el que se deben mover interruptores para

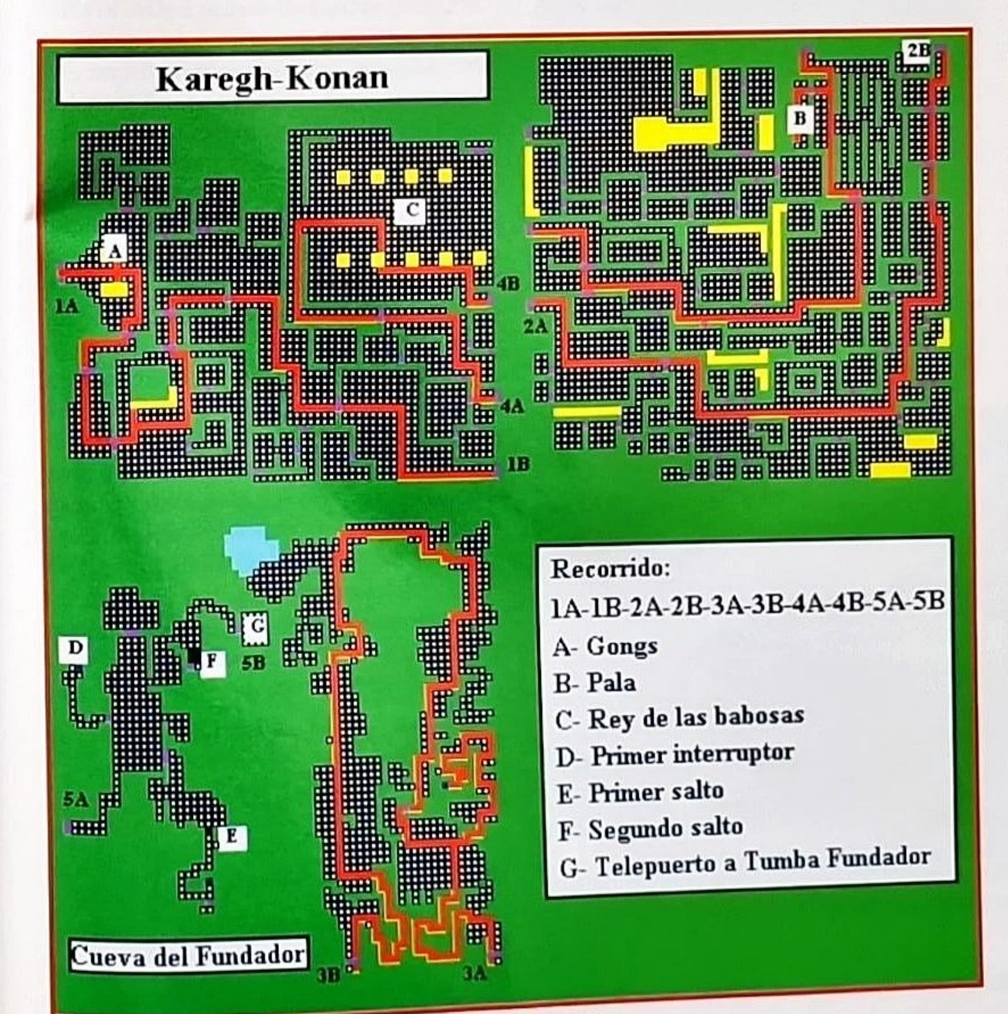

Dos estatuas, dos preguntas. Las respuestas son "peace" y "bravery"


Estanques curativos y paredes con gemas

abrir la puerta principal. El orden correcto es: (1) interruptor izquierda del sur, (2) interruptor izquierda del norte, (3) interruptor en reja abierta del sur, (4) nueva reja abierta en el sur, (5) interruptor 3 por segunda vez, (6) interruptor en puerta que se puede abrir al norte, (7) interruptor en nueva puerta desbloqueada del norte, (8) interruptor en nueva reja abierta del sur, (9) interruptor en nueva reja abierta del norte. Ya se puede abrir la gran puerta. Sólo queda llegar al extremo sudeste y descender al nivel inferior de las minas (por el camino hay una puerta cerrada, pero su llave no anda muy lejos).

En el nivel inferior, las salidas parecen estar bloqueadas. Hacia el oeste hay un barril de pólvora que permite volar una pared. Esto, al mismo tiempo, libera a la llamada "Bestia Nether" que, cada vez que muere, resucita al cabo de cierto tiempo con más puntos de vida. La única forma de hacerla perecer definitivamente es con el hechizo de "desvanecer". Hecho esto, el camino hacia el extremo noroeste y la salida tiene pocos obstáculos: solamente un interruptor que se debe accionar a mitad de trayecto, seguido de un botón más al norte, para abrir un pasaje oculto y la consabida lucha contra los monstruos de turno: ratas y babosas gigantes.

De nuevo en el nivel superior de las minas, pero más al este, nos abrimos camino hacia el sudeste (al inicio del trayecto, al noroeste, hallaremos una pala). Llegaremos a un salón en el que parece haberse librado un combate. Seguimos los "rastros de sangre" y hallamos una supuesta pared tras de la cual se escuchan sonidos. Es el momento de usar la pala. Liberaremos a Drazil, excelente guerrero que bien puede sustituir al no muy efectivo Prototipo 17. Y ya se puede continuar hasta el extremo nordeste, en el que se encuentra la salida.



DE PASEO POR KAREGH-KONAN

Estamos en Karegh-Konan, pero aún nos esperan muchos obstáculos antes de llegar a la Ciudadela. A la entrada hay dos gongs, que hay que tocar para que se desbloqueen las primeras salidas (por un error del juego, cada vez que se toca el gong del norte se obtienen 5.000 puntos de experiencia. Aquellos que deseen hacer prácticamente invulnerable al equipo, pueden optar por realizar esta acción muchas veces. A pesar de que se tienen los puntos, no se sube de nivel de inmediato, sino cada vez que se mata a un monstruo).

Ahora hay que viajar al sudeste, matando enanos oscuros. Un interruptor, escaleras arriba, abre la puerta que permite seguir camino hacia el norte. Y así


El ascensor hacia Droog, el Rey Troll


Hay que desconectar los 8 bloques de celdas para que funcionen estos interruptores

se puede continuar hasta el extremo sudeste y descender por primera vez al nivel inferior, pues esta etapa conlleva varias entradas y salidas entre tres mapas (los dos niveles de Karegh-Konan y la cueva del Fundador).

La primera incursión por el nivel inferior se limita a alcanzar el extremo nordeste y salir hacia la Caverna del Fundador. Una vez en ella descenderemos por unas largas escaleras y hallaremos una puerta bloqueada. El interruptor que la abre está al final de un corredor cercano, poblado de sátiros. Y ahora todo consiste en viajar bien al norte, un poco al oeste, descender de nuevo al extremo sur, ascender otro largo tramo de escaleras y regresar al nivel inferior de Karegh-Konan.

El nuevo tramo es también sencillo y va del noroeste al centro oeste, por el que regresaremos al nivel inferior inicial. Sólo que al comienzo del recorrido (en el llamado "jardín") hay que desviarse a uno de los salones laterales para coger un pico que será útil más adelante.

Y ya estamos de nuevo en el nivel principal. Hacia el norte hallaremos un gran salón lleno de columnas y de babosas gigantes: el "salón del trono". El "rey" es un demonio de humo de color rojo. Liquidadas las numerosas babosas y su monarca, saldrá un quejido de la única columna negra del salón. Dentro está prisionero un enano llamado Arghaan, que pedirá unirse al equipo (dada la experiencia que nos han aportado los gongs, aceptarlo o no es opcional. En todo caso, a quien debe sustituir es a Bert, cuyo progreso es lento). Si lo reclutamos, nos pedirá que llevemos a cabo una misión: encontrar y retirar la "Piedra del Fundador" para que Karegh-Konan, profanada por los nocturnales, quede destruida.

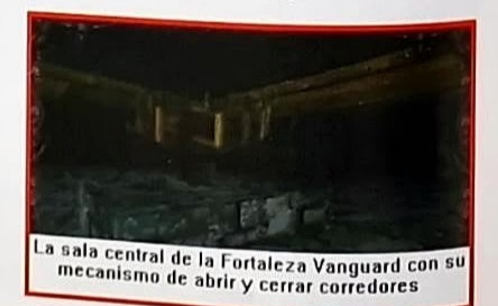
El camino hacia la tumba del Fundador pasa por la cueva del mismo nombre, a la que se llega esta vez desde el sudeste del salón del trono. La cueva es extensa y hay dos salidas al este, que no se abren. En cambio, es posible abrir una al oeste en la que hallaremos un interruptor. Lo accionamos y se puede usar la puerta sudeste, que conduce a un barranco. Lo saltamos y llegamos a un segundo interruptor. Ya está abierta la otra puerta. Ahora estamos ante otro barranco de paredes oscuras. Saltamos un saliente hacia el sur y, tras una pared oculta, hallamos el último de los interruptores. Un sendero, flanqueado por agresivos golems, serpentea hasta la antesala de la Tumba del Fundador. Entramos a un telepuerto blanco y henos aquí ante el ataúd, del cual retiramos una magnífica armadura y la famosa piedra. Karegh-Konan ha dejado de existir.



Cavernas inferiores y superiores
1- Entradas 2- Salidas

POLVORA EN LAS CUEVAS

Aún queda un buen tramo para llegar a la Ciudadela Radiante: falta atravesar las cavernas inferiores, las catacumbas y las alcantarillas. De momento, hay que llegar a la caverna y para ello nos desplazamos hacia el oeste en lo poco que ha quedado de Karegh-Konan. Hallamos así la "Puerta Final" y pasamos por ella tan sólo para toparnos con otra puerta que propone un acertijo: "¿Qué ha pasado entre los dos cuadros del sur?". La respuesta es "tiempo", pues un cuadro muestra una escena diurna y el otro una nocturna. El recorrido en la nueva cueva es sur-norte, norte-sur y sur-norte. Al final del primer tramo, hay una puerta cuya apertura requiere de una sucesión de acciones. Las instrucciones están diseminadas por un laberinto plagado de mantis. Para ahorrar tiempo, digamos que la secuencia es "tirar", "derecha" y "empujar".


La sala central de la Fortaleza Vanguard con su mecanismo de abrir y cerrar corredores



En el tercer y último tramo (sur norte), tres interruptores diseminados por la zona abren una puerta del norte. Del extremo sudeste salen constantemente dragonetes. Es aquí donde será útil el pico que recogimos antes, pues con él se pueden derribar dos paredes cercanas y bloquear la salida de estos bichos. Accionados los interruptores, se abrirá una puerta al norte con dos botones disimulados a ambos lados de una escalera. Estos abren otra salida al norte del gran salón y llegaremos así a otra puerta cuyo botón de apertura se halla bien disimulado en la pared opuesta.

Estamos ahora en una segunda caverna poblada de dragonetes, basiliscos y seres carentes de piel (los "caídos"). Está repleta de pasajes bloqueados por derrumbes y barriles de pólvora diseminados estratégicamente para despejar el camino. Hay más pasajes bloqueados que barriles: si no los usamos adecuadamente, no podremos seguir adelante. A veces, hay que abrir un pasaje con un barril para obtener dos. También hay que cuidar de no caer en el río para no ir a parar a otra caverna que sólo nos haría perder tiempo (en el corredor del extremo norte hay una pared falsa que oculta un recinto con dos barriles) Llegaremos a un río con una cascada. Bordeamos el río volando un par de paredes más y damos con la puerta de las catacumbas.


Algunos botones se ocultan tras columnas, bajo las mesas y en otros lugares difíciles

DE ENTRE LOS MUERTOS

Estamos al nordeste de las catacumbas, zona habitada por esqueletos, "malditos" (parientes de las "furias") y zombis. La primera llave que necesitamos se oculta al noroeste. Entraremos a una cripta y la verja se cerrará tras nosotros. Un botón abrirá un pasaje oculto en el que está la llave junto con un segundo botón para reabrir la reja y salir.

Usamos la llave en la puerta sur para salir de la región nordeste. Cerca está el único frasco vacío con que nos hemos topado. Eso significa que se debe llenar en algún sitio y así lo hacemos en un estanque de aguas fétidas situado en la zona que acabamos de abandonar.

El centro de la región sudeste (que se debe recorrer en cuclillas, debido a las bolas de fuego que disparan las paredes) está lleno de verjas cerradas. La única cripta que conseguimos abrir contiene la tumba de Palmea, una curandera. En ella purificamos nuestro frasco de agua fétida.

Hacia el suroeste hallaremos el Salón de los Héroes, bloqueado por tres puertas consecutivas. Ese es el camino de salida, pero habrá que recuperar tres llaves.

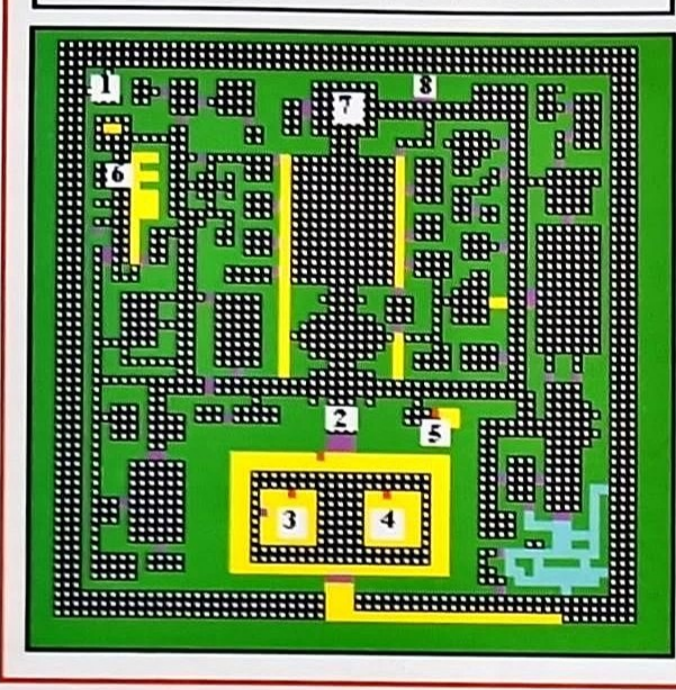
Una de ellas está justo frente a la sala de los héroes, hacia el este. De nuevo en cuclillas, pues hay más bolas de fuego, nos haremos de la llave y nos toparemos con la urna de Keldus, un traidor. El frasco del agua bendecida por Palmea hace desaparecer la urna y la maldición.

La segunda llave está muy al norte, en la cripta de las "Ocho Furias". Según los documentos que hallamos, para entrar hay que resolver un problema lógico: mover grandes bloques pulsando botones de manera tal que se nos abra un camino. En el mapa puede verse el orden necesario: (1) palanca sudeste, (2) botón azul suroeste, (3) botón verde del centro sur, (4) botón verde del centro, (5) botón azul del centro oeste, (5) por encima de los bloques, botón azul del suroeste, (6) telepuerto y (7) botón azul del centro norte. Entramos a una cripta llena de ataúdes y hallamos una llave en el suelo. No es la que buscamos. Pertenece a un grupo de ocho llaves diseminadas por una gran zona que está más al oeste. Recuperamos las otras siete, así como la segunda llave de la Puerta de los Héroes y abrimos el monumento central para obtener un importante amuleto (el zafiro radiante).

Y ahora, vamos en busca de la tercera llave. Justo al norte de la Puerta de los Héroes se llega por un corredor a una zona repleta de zombis. Nos abrimos paso a golpes de espada hacia el oeste y hallamos la tercera llave, así como otro amuleto: el rubí radiante.

Pero también hallamos algo más: al destruir la urna de Keldus hemos librado de su maldición a un poderoso guerrero fantasma llamado Tophet. No es mala idea incorporarlo al grupo a cambio de Arghaan (o de Berth, sí es que no nos habíamos decidido a desprendernos de él).

La verja que nos había dado acceso a la zona de los zombis está ahora cerrada y solamente se abre desde fuera. El botón para abrirla desde aquí se oculta en el centro sur, pero hay que correr hasta la verja antes de que se cierre de nuevo.



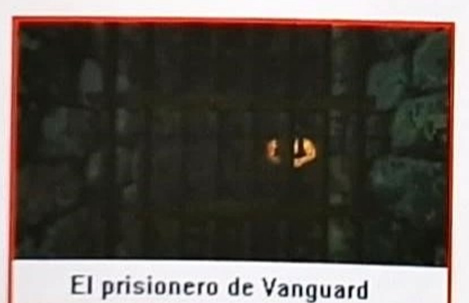
Usamos nuestras tres llaves en la Puerta de los Héroes. Dentro de un ataúd hallaremos el botón que abre una primera puerta y junto a los escalones el que pone al descubierto un pasaje oculto. Podemos descender a las alcantarillas.

EL PUENTE SOBRE EL RIO FETIDO

Hallaremos muchas puertas cerradas, así como algunos documentos que explican que hay que reparar un puente para alcanzar la zona norte. De momento, no hay más que lanzarse al agua (al oeste) y dejarse arrastrar por la corriente hacia una gran verja que se abre con un botón lateral. Más navegación y llegaremos hasta otra verja. Nadando hacia el sur alcanzaremos una rampa ascendente. Un tramo de escaleras y estamos ahora en un corredor. En uno de los salones laterales, está la "llave de los almacenes". Busquémoslos.

Dos de los almacenes están en esta "zona superior", y en uno de ellos conseguiremos una curiosa "placa de manite" (parte de lo que se necesita para reparar el puente). Cualquiera de las cuatro puertas custodiadas por zombis nos permite descender a la región en la que comenzamos nuestra exploración de las alcantarillas. Los otros dos almacenes están por aquí y en ambos se guardan llaves: la de la sala de control y la de la "parte norte del puente".




El prisionero de Vanguard


La entrada a la Ciudadela Radiante

Entramos a la sala de control y nos encontramos con muchos interruptores que hacen variar el curso de la corriente. Debemos mover el que está a la izquierda en la pared oeste y el que está a la derecha en la pared sur. De nuevo al agua y, tras una pausa en una plataforma para mover un interruptor, llegamos a la misma verja de la primera vez, con su botón lateral. Esta vez exploramos los corredores de la plataforma situada al norte de la misma y nos hacemos de la llave de la sala de máquinas.

Repetimos el recorrido anterior (abrir la verja, nadar, rampa ascendente, escaleras y regresar a la sala inicial). Pero ahora podemos abrir la sala del generador, coger la otra llave del puente, colocar la "placa de manite" en su sitio y mover el interruptor para poner en funcionamiento la máquina.

Otra visita a la sala de controles para volver a cambiar el curso de la corriente, restituyendo la configuración inicial y moviendo los interruptores de la izquierda de las dos paredes. La tercera sesión de natación nos llevará a un gran estanque. Movemos los cuatro interruptores que la rodean y subimos al "nido de ratas" del este. Ahí accionamos un quinto interruptor y usamos la llave: el puente se extenderá sobre las aguas.

Y esta vez, cuando nademos hasta la rampa ascendente, no será necesario regresar a la zona inicial. En la "planta alta" podemos atravesar el flamante puente y llegar al norte de las alcantarillas.

CON EL AGUA AL CUELLO

Después de recoger tres llaves situadas al nordeste, norte y suroeste, podemos entrar a una zona noroeste. Cuando entremos a un recinto que está al final de la misma, una puerta se cerrará detrás de


El ladrillo de manite reactiva los mecanismos de las alcantarillas

nosotros y el agua comenzará a ascender. Hay que recorrer con rapidez el salón moviendo los nueve interruptores de las paredes (el último debe ser el que está justo al este del lugar por donde entramos), de lo contrario nos ahogaremos. Cuando el agua descienda, las rejas que antes no se abrían ahora lo harán; hallaremos la llave de la verja situada al este del puente y podremos continuar camino.

El pequeño laberinto del este se pasa tras mover dos interruptores; continuamos por el corredor del extremo nordeste. La salida se debe alcanzar recorriendo hacia el oeste el corredor del extremo norte, pero un telepuerto nos impide llegar allí. Además, hay pasajes bloqueados por muros.

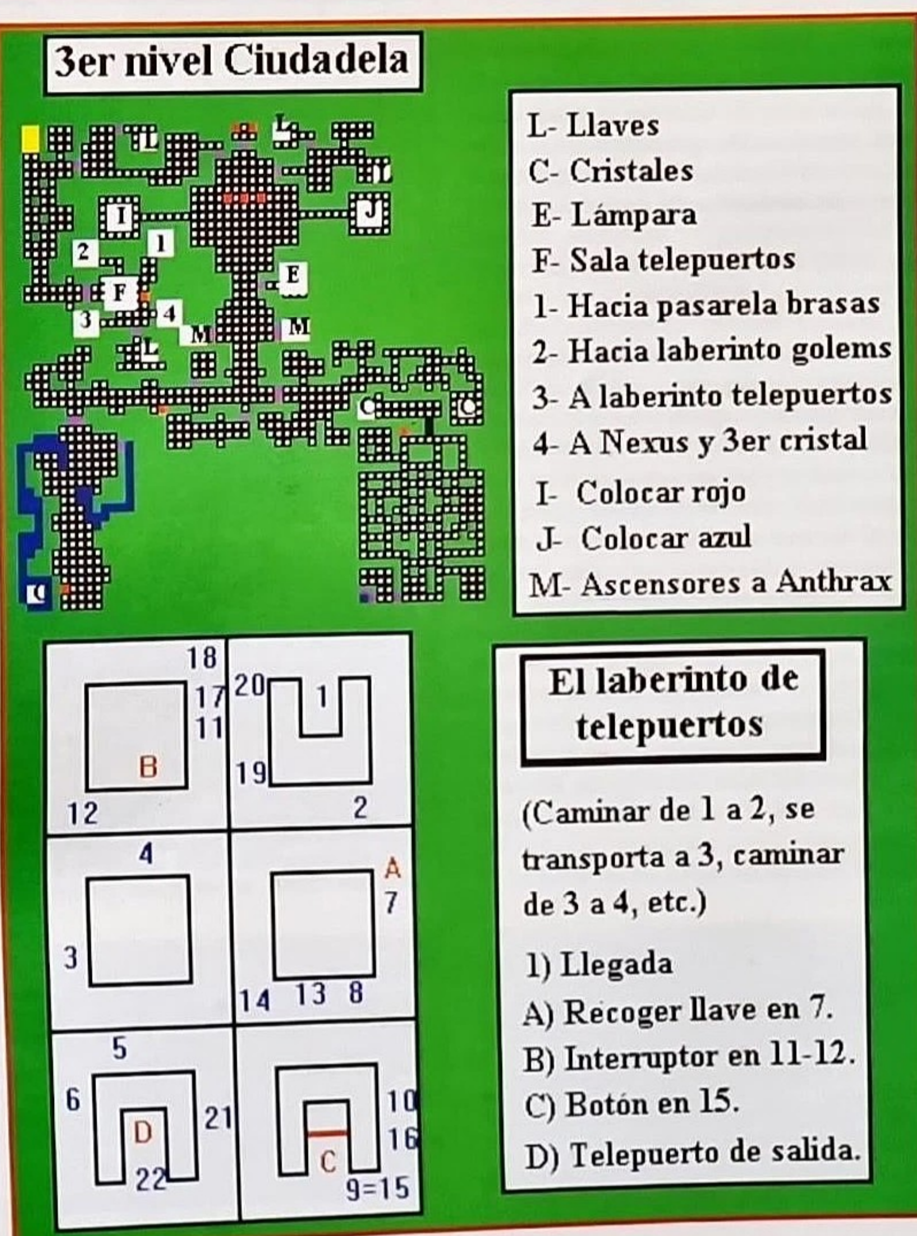
Para eliminar todos estos obstáculos, antes de llegar al extremo nordeste del mapa hay que entrar a un laberinto intermedio, pulsar un botón verde, otro blanco y entrar por la puerta que abre este último para pisar una plataforma invisible del suelo. Hecho esto, se descorrerá una pared algo más al norte, revelando un interruptor, el último que debemos mover en esta zona.

Ya podemos continuar hasta el extremo nordeste y luego hacia el oeste, hasta hallar una gran rampa. Es una zona compleja, con muchas subidas y bajadas, en la que hay que localizar tres interruptores para abrir una verja tras de la cual se pasean las babosas, llegar a una cripta con varios ataúdes, salir de ella por una pared falsa del norte y alcanzar así la puerta de escape de las alcantarillas. Estamos, ¡ya era hora!, en la Ciudadela Radiante.

LA CIUDADELA DE LAS GARGOLAS

Tras recorrer el largo foso que rodea la ciudadela, llegaremos a su entrada principal, por el sur. Libraremos duros combates contra gárgolas y demonios de humo tan sólo para encontrar otro foso que nos cierra el paso. Dos de los interruptores para abrirlo están en las torres laterales, pero la del este no tiene puerta. Hay que entrar, por tanto, por la del oeste, mover un interruptor, saltar desde el techo al parapeto y de ahí a la torre sin puerta, mover el otro interruptor, desandar lo andado y mover el tercer interruptor (junto al puente levadizo) para que éste se extienda.





Más monstruos y logramos penetrar en el gran salón.

Hace falta una llave para ascender al segundo nivel, cuya entrada está al norte. La llave se oculta en la biblioteca (al noroeste), pero una gran verja impide el acceso a la zona oeste. El botón que la descorre está en una pequeña sala del sudeste, provista de una escalera interior.

Una vez en la biblioteca, localizar la llave requerirá de ciertas acrobacias. Un libro saliente de la "planta alta" hace aparecer un interruptor en la pared opuesta pero, por desgracia, está a una altura inalcanzable. Un interruptor al suroeste de la "planta baja" hará que del suelo de la biblioteca broten peldaños de piedra. Saltando (llevará varios intentos) de uno a otro se llega a alcanzar el elevado interruptor, que hace aparecer unos peldaños al norte que descienden hasta unos telepuertos. El situado al sur conduce a otra biblioteca, en la que hallaremos la llave. Usemos el telepuerto para regresar, desplacémonos al este del trono y abramos la puerta que conduce a las escaleras del segundo nivel.

LAS DOS MITADES DE ASHAK

Para llegar del segundo nivel al tercero hace falta, por supuesto, otra llave. Y, como es de esperar ya a estos niveles, conseguirla no será tarea fácil. Hacia el oeste, tras una pared oculta, hay un interruptor (hay que andar rápido, pues hay zonas en que el techo desciende para aplastarnos). Una vez accionado, podemos continuar camino hacia el sur. Hallaremos una zona con un barranco lleno de brasas y un templo que se vislumbra hacia el sur. Para llegar a él, debemos crear "peldaños" en el barranco de lava, moviendo tres interruptores en otras tantas columnas rojas. La primera de ellas está algo al oeste; para llegar a las otras dos hay que bajar, quemarse un poco los pies y utilizar un telepuerto situado al oeste. Habrán surgido tres columnas en medio del barranco y, saltando de una a otra, se puede llegar al templo y obtener una llave que, por supuesto, no es la que buscamos.

Se trata de la llave de los calabozos, que están al este. Para llegar hay que dar un rodeo por el norte, moviendo un interruptor por el camino para elevar el nivel del suelo. En el corredor oeste este hay un foso lleno de golems con un interruptor al fondo que activa un segundo elevador. Y, por último, bajamos por el gran corredor norte sur situado al este y, al final del mismo, hacia el oeste, se encuentra la prisión (se entra a ella por una pared falsa).

En una de las celdas descubrimos una rejilla en el suelo que nos permite descender a los canales de desagüe. Tras inspeccionarlos todos y descender por algunas rejillas más, pulsaremos dos botones, un interruptor y nos haremos de otra llave. La salida de los desagües nos lleva a la "sala del Avatar" y, en ella, bajando unos peldaños, la llave que lleva al tercer nivel, en compañía de otras dos, de ébano y marfil.

Pero nuestra tarea en los calabozos, a los cuales debemos regresar, aún no ha terminado. Podemos hacer de rescatadores y liberar a cuanto prisionero encontremos. Nos darán informaciones valiosas. Y hallaremos una llave dentro de una lámpara en la zona norte de la cárcel, que abre otra parte de la prisión, situada más al sur, en la que está... Ashak, un gran guerrero. El único inconveniente es que, al igual que el vizconde, está dividido en dos mitades, enjauladas en otras tantas celdas. Las llaves de ébano y marfil, aplicadas al cristal situado entre ambas jaulas, rompen el hechizo. Si así lo deseamos, podemos admitir a Ashak en nuestro cada vez más poderoso equipo.

Y, antes de continuar nuestro ascendente camino, cerca de la celda de Ashak hallaremos un reloj de arena muy importante (ya se verá por qué). Nada más hay que hacer en este nivel. Entramos al telepuerto del norte, usamos la llave y subimos los peldaños. Hemos llegado al tercer piso de la Ciudadela.


El estante en el que apareció un botón


Los cristales de colores de las torres de Vanguard.


El reaper activa los telepuertos de Vanguard

EL JARDIN DE LOS TELEPUERTOS QUE SE BIFURCAN

Ya estamos cerca de la victoria, pero las dificultades arreciarán. Debemos comenzar por acopiar algunas llaves. Tras dar la vuelta hacia el sur y el oeste (pulsando un botón que hallaremos por el camino, detrás de una armadura), llegaremos al corredor central y a su extremo norte, en el que activaremos la segunda parte del escudo cuando tengamos lo necesario para hacerlo. De momento, hacia el este conseguiremos la llave de la "casa de la guardia" y la del generador (en un llavero) y hacia el oeste nos haremos de la llave 3 del capacitor.

En uno de los salones laterales de este gran corredor central hay una linterna.


La sala de control de las alcantarillas


En el altar de Palmea se purifica el frasco

Esta, junto con el reloj de arena que obtuvimos en el nivel anterior, es imprescindible para seguir adelante. En efecto: en medio del corredor norte sur de la zona oeste hay una puerta custodiada por dos calaveras que harán preguntas. Una es "mostrar lo que no tenemos", la respuesta es "tiempo" y hay que usar el reloj; la otra es "mostrar lo que los nocturnales nos han negado", en este caso se trata de la luz y hay que enseñar la linterna. La puerta se abrirá y entraremos en la que llamaremos "sala de los telepuertos", punto de referencia para nuestras próximas excursiones. En él hay un botón bajo la mesa que permite entrar a otra sala, obtener una nueva llave y leer un libro que nos habla de la necesidad de buscar tres cristales: dos para activar el generador y otro para que funcionen los telepuertos.

La búsqueda comenzará hacia el suroeste. Un interruptor hace aparecer unas escaleras. Tras subirlas, se recorre un pasadizo en medio del cual hay que dar un gran salto para seguir, se evaden unos bloques movedizos para continuar hacia el sur, se atraviesa un puente colgante, se obtiene el primer cristal y se mueve otro interruptor para desactivar la trampa y llevar a cabo el recorrido de regreso sin problemas.

El segundo cristal, situado hacia el sudeste, se consigue de una forma más lineal. Solamente habrá que matar a una multitud de "intelectos flotantes". Junto a este cristal hay una nueva llave: la segunda del capacitor.

Nos espera un paseo por los telepuertos de la sala de las dos calaveras (las del reloj y la linterna). El primer telepuerto será el situado al noroeste y nos conducirá a un nuevo abismo con fondo de carbones al rojo vivo bordeado por una rampa. El problema es que la mayoría de los bloques descienden a medida que pasamos por ellos (otros no). Por tanto, habrá que ir de bloque fijo en bloque fijo a una velocidad muy precisa para no hundirnos. Al final, un telepuerto nos llevará a Nexos, una zona con una columna central que, cada vez que la toquemos, descubrirá un telepuerto de salida. En esta ocasión, se activará el situado al noroeste y mediante él podremos regresar a la sala de las dos calaveras.

Ahora le toca el turno al telepuerto del nordeste. Llegaremos a un laberinto situado al sudeste. Hacia el norte, un interruptor hace aparecer una plataforma.


Las aguas fétidas serán purificadas por Palmea


El fantasma de Tophet en las catacumbas




La entrada a las catacumbas


La cascada del río subterráneo

Pasamos por ella, damos un salto y obtenemos la llave del capacitor. Hacia el suroeste, otro telepuerto nos llevará de regreso, pasando de nuevo por Nexos, a nuestras dos calaveras.

Es el momento de usar el telepuerto del suroeste. Nuestro destino será un laberinto de telepuertos invisibles. El método de pasarlo es complejo y una imagen vale más que mil palabras. La solución está descrita en el gráfico.

Cuando estemos de regreso por tercera vez en la sala de las dos calaveras, debemos usar el último telepuerto, el del sudeste. Nos conducirá a Nexos, pero esta vez la columna roja desaparecerá al tocarla y obtendremos el cristal que nos faltaba. Nuestra misión toca a su fin. Ya estamos listos para reactivar el escudo.

EL GRAN FINAL

En la zona norte del corredor central, colocamos el cristal rojo en la sala lateral oeste y el azul, en la sala lateral este. A continuación, hay que mover los dos interruptores de la sala norte: aparecerán dos columnas con otros tantos botones en el corredor central. Deben pulsarse estos y, antes de que su efecto se disipe, el interruptor central. La sala comenzará a brillar.

Por último, habremos de vernos las caras con el promotor de todo este desastre: Anthrax, que habita en el cuarto y último nivel. Hay dos ascensores para llegar a él. Están también en el corredor central, algo más al sur. Después de liquidar a un séquito de caballos alados, la escalera central nos conducirá hasta el cubil del "jefe de los malos". La batalla final, como suele suceder, será difícil, pero ya estamos preparados para ella. Muerto Anthrax, podremos mover el interruptor que activa el Escudo de Skelon. ¿Se anima alguien a recorrer este largo camino por segunda vez?

JULIAN PEREZ


El altar del "Fundador". Karegh Konan será destruída





SIMON THE SORCERER

Estoy en el bosque y me encuentro a un arqueólogo cavando. ¿Dónde encuentro el fósil que me pide para que me coja el mithril?

FERNANDO ROMERO CONTRERAS
LAS GABIAS (Granada)

Respuesta

El fósil se encuentra dentro de una piedra en el camino al norte de la cueva del dragón. Debes colocar la piedra en el yunque del herrero para partirla y así recuperar el fósil. Ahora entrégasela al arqueólogo. Empezará una nueva excavación en los picos escarpados y encontrará el preciado mithril.

INDY Y LA ATLANTIDA

¿Cuál es el significado del mural que se encuentra en las ruinas de Creta y dónde se encuentra el pasadizo secreto?

ENCARNITA BERNAL
MURCIA

Respuesta

Si ha leído los escritos de Platón, Indy tendrá una idea de los misterios de la ruina de Creta. Debes encontrar un aparato de topografía perdido y colocarlo en las dos estatuas gigantes, tal como indica el manual. A partir de ahora, tienes la vía libre para el laberinto subterráneo de Creta.

DARKSEED

¿Cómo y dónde puedo conseguir la pala para cavar en la tumba?
¿Cómo y dónde puedo conseguir las llaves del coche?
¿Qué tengo que hacer para salir a la calle en el mundo oscuro?

JOSE ARMESTO FERNANDEZ
BARCELONA

Respuesta

En primer lugar, tienes que entrar en el mundo oscuro y salir a la calle como plantea tu última pregunta. Debes dirigirte al mirador, ponerte unos guantes y tirar de la palanca. Ahora podrás salir.
Ve al lugar que corresponde al cementerio del mundo real y que está cerca de la nave de los Antiguos. Coge la pala.
Las llaves las podrás recoger en el mundo de la luz en el último día. Cuando recibas una llamada de teléfono que hable sobre el espejo, baja al sótano de la casa y examina con atención el suelo. Una losa sobresale, debajo de ella, encontrarás las preciadas llaves.

SHERLOCK HOLMES

En *Los Archivos secretos de Sherlock Holmes* estoy atascado en el teatro, pues el acomodador no me deja pasar. ¿Cómo lo hago?

JUAN JOSE LOPEZ ALBORAN
VALDEMORO (Madrid)

Respuesta

No confundas la ópera con el teatro. En el teatro, debes abrir la puerta con la llave de Sarah, luego utiliza la llave de bronce para abrir los cajones y encontrar unas entradas para la ópera.
Una vez allí, enseña las entradas al acomodador de la izquierda. Habla con el director, pidiendo una cita con Mrs. Carroway. De momento se negará. Enseña de nuevo las entradas al acomodador y luego a la mujer del palco. Ella te dará una nota escrita que deberás entregar al director. El te conducirá al camerino de Mrs. Carroway. Allí habla con Watson para que distraiga al director y tú puedas inspeccionar el camerino sin problema.

ESCRIBENOS A:

OK CORREO
Plaza República del Ecuador, 2, 1º B
28016 MADRID

En esta sección podéis participar todos vosotros para hablar de lo que os apetezca acerca del mundillo del juego para ordenador y todo lo que se relacione con él. Quejas, felicitaciones, opiniones imparciales, todo tiene cabida en esta sección que está hecha por y para vosotros. Esperamos que en la siguiente *Zona Neutra* aparezca vuestra carta; eso sí, respetando siempre vuestro anonimato.

Aprovecho este espacio que nos dejáis a los lextores para hacer una crítica (constructiva) a vuestra revista y a todas las revistas de juegos en general.

Estoy pensando si comprar vuestra revista de nuevo, al igual que otras muchas españolas por vuestra manera de calificar los juegos. Comprendo que hay juegos para todos los gustos y hay que respetarlos, pero eso no quita que a las cosas se las llame por su nombre y, si un juego es malo, pues lo es y no hay más vueltas que darle.

Hay revistas inglesas como PCgamer en las que las calificaciones son bstante más objetivas que en cualquier revista española. Me daría pena pensar que estas calificaciones son así por temas de publicidad e intereses creados, pues pienso que los lectores estamos por encima de todo eso, ya que somos los que compramos las revistas.

Aparte de eso, vuestra revista merece todos mis elogios. Seguid haciéndolo como hasta ahora. Enhorabuena por los Tricks&Tracks.



Me alegro mucho de la inauguración de esta sección, porque ya tenía ganas de echar una bronca a TODAS las revistas de videojuegos. Estoy harto de leer comentarios buenísimos de juegos tan aburridos que te arrepientes de haber comprado. Esto ya se está convirtiendo en algo generalizado y las revistas deberían criticar de una forma lo más objetiva posible los juegos y decir cuándo uno es muy bueno, aceptable o malísimo. Siento mucho que las grandes compañías informáticas presionen tanto a los medios de comunicación, pero al final quien acaba perdiendo es el usuario final que es continuamente engañado y, por supuesto, es el que paga el producto.

Me compré un ordenador pensando más que nada en la oferta que tenía de un mes conectado a Internet gratis. En la tienda me contaron las maravillas sobre ese programa o como se llame, la cantidad de noticias que tenía sobre cualquier tema, lo sencillo del manejo y demás cosas, pero cuál fue mi sorpresa cuando, al llegar a casa y situarme delante de este medio de comunicación ,me encontré con la mayor estafa del siglo XX. La verdad es que no sé que se piensa la gente que ha creado esto, pero sí, para conseguir algo tan simple como meterse en una página de ésas, es necesario esperar minutos y minutos de comunicación, ¡pues menudo negocio que se han montado! Yo, desde luego, pienso aprovechar estos pocos días que me quedan de conexión gratis para después borrar de mi ordenador todo lo que tenga que ver con Internet. Sin embargo, lo lamento por aquellos particulares que hayan cometido el error de apuntarse, pues seguramente la factura del teléfono les habrá subido más que llamando a un teléfono erótico.

Aunque no creo que publiquéis esta carta, no tengo más remedio que intentarlo y escribiros acerca de la opinión vertida en el primer número de esta recién inagurada sección "metecaña".

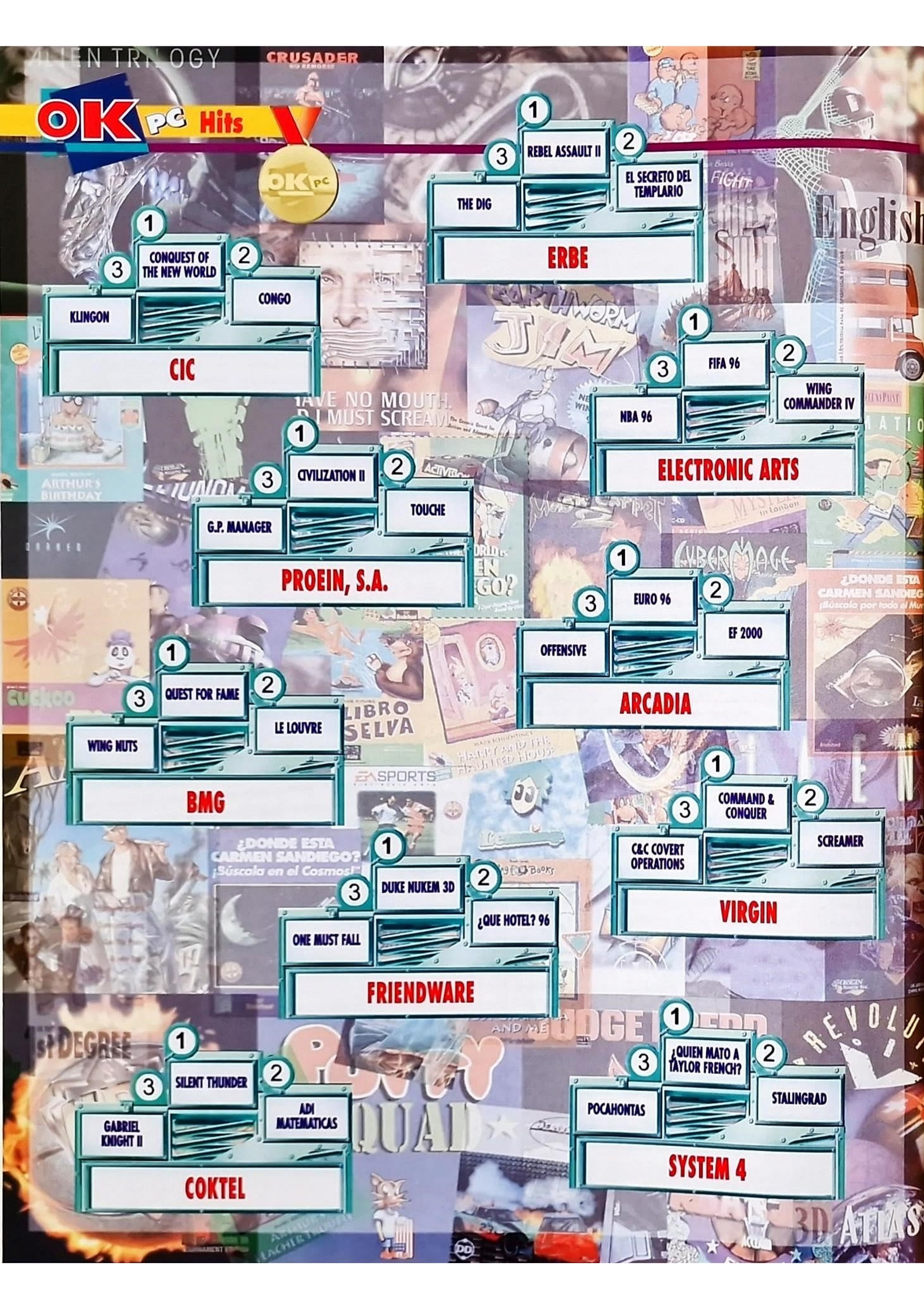
En la revista OK PC 47, un lector comentaba algo imperdonable: él quería que el sexo de Internet estuviese al alcance de todo el mundo y que aumentase el volumen de publicaciones en la red. Está claro que este individuo no es padre de familia porque no sabe lo que significa educar a un hijo y lo difícil que es dar una educación sana hoy en día. Estamos de acuerdo en que el sexo forma parte de la vida en una pareja adulta, pero tal y como se "vende" en Internet se convierte en algo sucio y rastrero. Estoy seguro de que todos los que abusan de esta información nunca podrán tener una relación sana y estable.

No sé cómo no se limita el acceso a estas páginas Web con más controles de seguridad y cómo se puede apoyar que se fomente esta salvajada incontrolada. Supongo que como todo en la informática se trata de una moda que en breve se apagará, pero me preocupa lo que las nuevas tecnologías puedan traer y, en especial, todo lo relacionado con el llamado "sexo virtual". Algún día nos transformaremos en máquinas, no saldremos de casa y nos controlará un ordenador... el tiempo me dará la razón.

Un padre joven indignado

Enviad vuestras críticas y cartas a:

OK PC "Zona Neutra"
Plaza República del Ecuador, 2, 1º
28016 Madrid


OK PC Hits
ERBE
1 REBEL ASSAULT II
2 EL SECRETO DEL TEMPLARIO
3 THE DIG
CIC
1 CONQUEST OF THE NEW WORLD
2 CONGO
3 KLINGON
ELECTRONIC ARTS
1 FIFA 96
2 WING COMMANDER IV
3 NBA 96
PROEIN, S.A.
1 CIVILIZATION II
2 TOUCHE
3 G.P. MANAGER
ARCADIA
1 EURO 96
2 EF 2000
3 OFFENSIVE
BMG
1 QUEST FOR FAME
2 LE LOUVRE
3 WING NUTS
VIRGIN
1 COMMAND & CONQUER
2 SCREAMER
3 C&C COVERT OPERATIONS
FRIENDWARE
1 DUKE NUKEM 3D
2 ¿QUE HOTEL? 96
3 ONE MUST FALL
SYSTEM 4
1 ¿QUIEN MATO A TAYLOR FRENCH?
2 STALINGRAD
3 POCAHONTAS
COKTEL
1 SILENT THUNDER
2 ADI MATEMATICAS
3 GABRIEL KNIGHT II

INDICE DE TRICKS&TRACKS PUBLICADOS EN OK PC



Contenido del CD-ROM

Este es el nuevo navegador multimedia con el que cada mes disfrutarás con tus demos favoritas. Gracias a su gran número de opciones, muy superior al del antiguo, vas a tener la posibilidad, tanto de ver los programas y demos más impresionantes, como el shareware mejor seleccionado, los vídeos más impactantes y los archivos de sonido y música con más ritmo, a golpe de ratón.

A continuación, os ofrecemos una rápida pero completa relación de todas las acciones realizables en el cuadro de mandos.

Si por cualquier caso seguís teniendo problemas a la hora de moveros por el navegador, lo único que tenéis que hacer es dirigiros al botón en cuestión y presionar F1, con lo que obtendréis la explicación del mismo. A continuación, con volver a pulsar F1 saldréis de nuevo al programa. Fijaos sobre todo en el cursor del ratón, ya que variará en función de si se puede realizar alguna acción o no. En caso afirmativo, se transformará en una mano y, en el negativo, seguirá siendo una flecha. Esperamos que guste y que os facilite enormemente vuestro paseo mensual por nuestros CD-ROM.

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista *OK PC*, sigue los siguientes pasos:

• Si tienes instalado Windows 95 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM una ventana con el icono del CD-ROM de la revista y un mensaje indicando que se ha creado el grupo OK PC. Pulsa sobre el botón aceptar y luego pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM de OK PC.

• Ejecuta Windows.

• Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

• Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego, pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC del Administrador de Programas; si no existe, se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalarlo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

En el caso de que tuvieses algún problema de instalación bajo Windows, sal al intérprete de comandos de MS-DOS (generalmente C:\) y sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM (generalmente D:\). Desde ahí, ejecuta OKPCSOL.BAT y sigue las instrucciones que aparecerán en tu pantalla. Luego instala el CD-ROM como se te indica en las instrucciones anteriores.

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

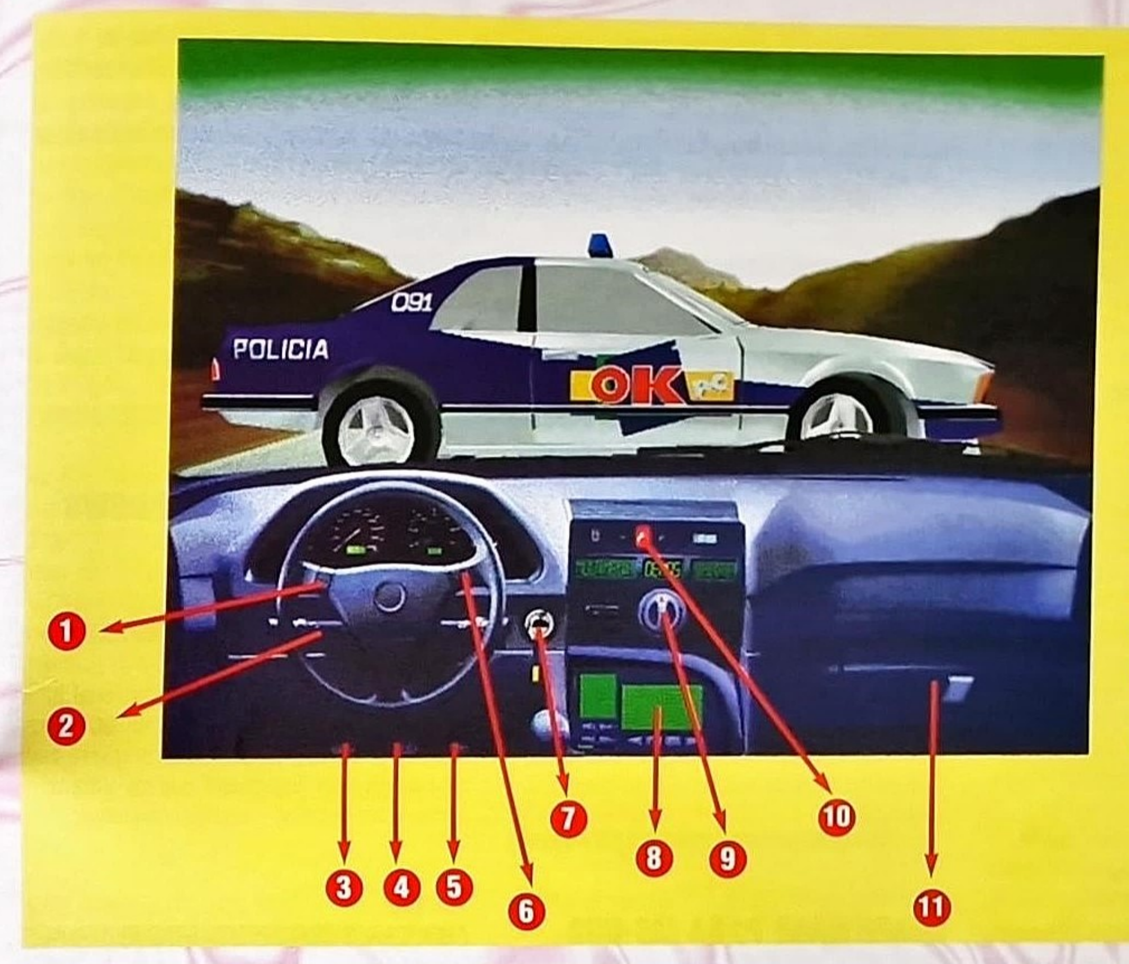
• Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

• En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

• No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.

• Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

• La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 5 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.



1y .6 - Para avanzar y retroceder en la lista de las demos.

2.- Para obtener más información sobre la demo activa o salir de la ayuda.

3, 4 y 5.- Sirven para, respectivamente, instalar, copiar y ejecutar las demos.

7.- Para salir del naveegador multimedia

8.- Para abrir el reproductor multimedia

9.- Selector para demos, multimedia y shareware.

10.- Para activar la ayuda

11.Abre el catálogo del mes.

• Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS y C:\WINDOWS\SYSTEM.

• Muchos programas shareware necesitan que tengas cargado el controlador ANSI.SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añade la línea DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CONFIG.SYS.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

ESCENARIOS WARCRAFT 2 (\LECTOR\WAR2\)
486DX2
8MB Juego
Warcraft 2 o Editor

● Nuevos escenarios para *Warcraft 2*. Deberás grabarlos en el directorio donde tengas instalado el juego.

POWER SLAVE (\SLAVE\PS.EXE)
VGA

● Excelente juego basado en la época de los faraones egipcios y en el cual has de conseguir liberar a la ciudad de todos los maleficios, Juego al más puro estilo *Doom* y en el que, al estar en versión beta, dispondremos de menos armas y sólo podremos jugar a 20 niveles. Este juego es también conocido como *Ruins*.

BIG RED RACING (\BRRDEMO\INSTALL.EXE)
486DX2
8MB

● Demo jugable de este original simulador de carreras, en el que podrás conducir no sólo los clásicos coches de rally, sino todo tipo de vehículos, como camiones, naves espaciales o lanchas planeadoras. Si creías haberlo visto todo en el mundo de los simuladores de carreras, dedícale unos momentos a este juego y prepárate para cambiar de opinión.

ARCADE AMERICA (\ARCADEAM\SETUP.EXE)
486DX2
8MB

● Demo de este divertido juego de plataformas de estética de dibujos animados. No te pierdas la graciosísima presentación y la gran cantidad de simpáticos detalles que acompañan la acción.

BATTLE BEAST (\BATTLE\CDSETUP.EXE)
486DX2
8MB

● Demo jugable de este juego de lucha de la compañía 7th Level que mantiene la divertida estética *Arcade America*, juego de la misma compañia cuya demo también puedes disfrutar en este CD.

STONE PROPHET (\TRICKSJP\STONE\HIPER.EXE)
86DX
4MB

● Solución hipertexto a este juego de rol de ambientación egipcia en la que podrás des-



STONE PROPHET
(\TRICKSJP\STONE\HIPER.EXE)
386 DX
4 MB

● Solución hipertexto a este juego de rol de ambientación egipcia en la que podrás desvelar los innumerables misterios que poblaban la aventura.

CHEATS
(\LECTOR\CHEATS\ESPECIAL.EXE)
386 DX
4 MB

● Aquí tienes recopilados más de 5.000 trucos para 380 juegos, presentados de manera atractiva y muy fácil de usar. 400 páginas que, sin duda, proporcionarán más de una sorpresa. Nuestro agradecimiento a Eusebio Pereira por compartir con nosotros este programa. Animaos y enviarnos vuestras creaciones a la revista.

MAGIC THE GATHERING
(\MAGIC\MAGIC.BAT)
486 DX2
8 MB

● Demo exclusiva no jugable de la versión para PC del conocidísimo juego de cartas de rol que tanto impacto ha tenido en todo el mundo. Baste decir que se llevan vendidas más de un billón de cartas en todo el mundo y traducidas a la mayoría de idiomas.

DRUID (\DRUID\INSTALL.EXE)

● Demo jugable de este arcade-aventura en 3D en el que tendrás dirigir los pasos de un druida por el mundo fantástico. Disfruta de la perspectiva isométrica que te hará recordar los mejores tiempos de *Ultimate*.

TIME GATE
(\TIMEGATE\DEMO.BAT)
486 DX2
8 MB

● Demo jugable de la magnífica aventura gráfica de Infogames que sigue la línea de su conocida serie *Alone in the Dark*. Cuidados escenários y gráficos 3D para acompañar una interesante trama de ambientación medieval.

SUPER STARTDUST
(\SDUST\DEMO.EXE)
486 DX2
8 MB

● Demo jugable de este clásico arcade de naves espaciales en el que deberás mostrar tu pericia para evitar los innumerables obstáculos que irán apareciendo frente a ti.

TERMINATOR
(\SHOCKDEM\SHOCKDEM\SHOCK.EXE)
486 DX2
8 MB

● Demo totalmente jugable de este arcade 3D en el que deberás enfrentarte a los más despiadados robots que jamás hayas visto.

MATERIAL MULTIMEDIA

DRAGON HEART
Video for Windows 1.1e o superior

● Vídeo de la película *Dragon Heart*, de la cual saldrá en breve un juego para PC y consolas.

SHAREWARE PARA MS-DOS

GLADIATOR
(\DOS\GLAD\GLAD.EXE)

● Excelente juego en el que llevas a un gladiador y a un arquero. Habéis de competir contra otro equipo, eliminándolo y matando a los cristianos.

THE DUNGEONS OF GRIMLORD 2: THE LINCH
(\DOS\DOG2\DOG2.EXE)

● Segunda parte de este excelente juego de arcade en el que vas por unas mazmorras recogiendo tesoros y matando a todas las criaturas malignas que te encuentras a tu paso.

PAC V2.0
(\DOS\PAC\PAC.EXE)

● Juego del pac-man bastante parecido a la máquina, con la pequeña particularidad de que, hagas lo que hagas, nunca te podrás comer a los fantasmas.

ZOOM: THE BEAR
(\DOS\ZOOM\ZOOM.EXE)

● Has sido convertido en oso y has de ir volando por todos los lugares, eliminando a todos tus enemigos e intentando encontrar al malvado que te convirtió en lo que ahora eres.

FRICTION V1.1
(\DOS\FRICTION\FRICTION.EXE)

● Juego en el cual has de ir subiendo y bajando cuerdas y barras hasta conseguir coger la llave que te permite salir del nivel.

SHAREWARE PARA WINDOWS

SAPIENS
(\WIN\ADVENTURE\SAPIENS\SETUP.EXE)

● Gran aventura gráfica conversacional para Windows 95 que te transporta 100.000 años atrás en el noreste de Europa en el que tú eres una musculoso Neardental que se enfrenta a numerosos desafíos y variados enemigos.

ZEN GAP
(\WIN\CARDS\ZENGAP\ZENGAP.EXE)

● Juego de cartas solitario para Windows 95.

TRICKLE DOWN BETA 0.96
(\WIN\BOARD\TRICK16B\TRICK16B.EXE)

● Adaptación para Windows del clásico juego del cuatro en raya. Este programa tiene las funciones de guardar y restaurar partidas, niveles de dificultad y deshacer ilimitado.

QUIZZY
(\WIN\WORDS\QUIZZY\SETUP.EXE)

● Juego de preguntas y respuestas sobre todos los temas, desde música a geografía o historia. Las preguntas se complementan con unos cutre-gráficos y una horrorosa musiquilla que hacen más difícil concentrarse en el juego y coger dolor de cabeza. A los dos fallos el juego termina.

PINOCHLE 2.0
(\WIN\CARDS\PINOCHLE\INSTALL.EXE)

● Juego de cartas para Windows.

QUARA ADVENTURE
(\WIN\ADVENTUR\QUARA2\SETUP.EXE)

● Fantástica aventura gráfica con imágenes digitalizadas a 256 colores. Desplázate por diferentes escenarios con sus puntos cardinales y elige qué hacer en cada uno de ellos para lograr tener éxito en tu misión.

WINSKAT
(\WIN\CARDS\WSKAT\INSTALL.EXE)

● Sin dejar lugar a dudas, nos encontramos delante del mejor juego de cartas jamás programado a lo shareware. Más que por el juego, por el programa. El skat es un juego de cartas de origen alemán no muy conocido por nuestras latitudes, pero la gran jugabilidad, las rápidas animaciones de las cartas y los sonidos te hacen tener ganas de aprender a jugarlo. Incluye cartas alemanas o inglesas a elegir, análisis del juego y más. Altamente recomendado.

KIDS CONCENTRATION V5.1
(\WIN\KIDS\KIDSCON\SETUP.EXE)

● Programa diseñado especialmente para niños de muy prematura edad y a los que se quiera torturar con un primer contacto con el ordenador. El niño puede pasarlo muy mal, ya que, en lugar de destruir naves espaciales o apalear a un adversario con artes marciales o destrozar cruelmente a monstruos como en el *Doom*, el niño aprenderá con unos sencillos ejercicios de memoria, el abecedario, los números, formas de animales y los colores. Puede que algún día ese niño llegue a ser un genio, pero no gracias a este portentoso .EXE.

MEMORY MATCH
(\WIN\KIDS\MEMORY\SETUP.EXE)

● Juego de memoria con tres niveles de dificultad a elegir para todas las edades (sin pasarse).

AIR COMMAND
(\WIN\STRATEGY\AIRCMD\SETUP.EXE)

● Simulador de un controlador de tráfico de aviones comerciales en el que tienes que lograr que los aviones, siguiendo tus instrucciones, lleguen salvos a sus pistas de aterrizaje y todo con el radar. Altamente currado.

3DMAZE V1.5
(\WIN\PUZZLES\3DMAZE\SETUP.EXE)

● Generador de laberintos tridimensionales bajo Windows 95. Puedes escoger entre retículas cuadradas o hexagonales. Opción para que el mismo programa resuelva los laberintos.

RINGJONGG V2.0
(\WIN\PUZZLES\RINGJONG\INSTALL.EXE)

● Nueva versión de *MoraffWare* y de sus conocidos y curradísimos *MahJongg's*. En éste las figuras son renders a 16 millones de colores de toros o donuts en 3D y realizados con el 3D Studio. Tiene efectos de sonido, pantalla completa y la posibilidad de poner el fondo que prefieras.

SPHEREJONGG V2.0
(\WIN\PUZZLES\SPHEJONG\INSTALL.EXE)

● Nueva versión de *MoraffWare*. Las figuras son renders a 16 millones de colores de esferas en 3D, realizados con el 3D Studio. Tiene efectos de sonido, pantalla completa y la posibilidad de poner el fondo que prefieras.

SPHEREJONGG FOR WINDOWS95
(\WIN\PUZZLES\SJONGG95\INSTALL.EXE)

● Otra nueva versión de *MoraffWare*. Como en los anteriores, las figuras son renders realizados con el 3D Studio. También tiene efectos de sonido, pantalla completa y la posibilidad de elegir el fondo.

UTILIDADES

Nuestro CD-ROM incluye las últimas versiones de las utilidades más típicas que son necesarias en todo PC multimedia. Las que incluimos este mes son las siguientes:

✔ **Librerías VBRUN:** En el directorio \VBRUN.DLL encontrarás las librerías software más típicas en todos los juegos shareware. Si tienes problemas con algún programa shareware, es recomendable que copies todas estas librerías a los directorios \Windows y \Windows\System.

✔ ***Video for Windows*:** En el caso de que tu versión de *Video for Windows* esté desfasada o tengas algún problema en la reproducción de vídeos, es recomendable que instales la última versión de este driver. En el directorio \VFW11E encontrarás la versión 1.1e. Para instalar *Video for Windows* sólo tienes que ejecutar el programa MSSETUP.EXE.

✔ ***Quick Time*:** En el directorio \Qtime encontraréis el programa QTIME.EXE que se utiliza para reproducir videos *Quick Time* bajo Windows. La versión que se encuentra en el CD-ROM es la 2.03.

✔ **GWS:** En el directorio \GWS encontrarás el visualizador shareware *Graphics Work Shop* (GWS) en su versión para MS-DOS. Este programa lo puedes utilizar para ver imágenes en múltiples formatos, así como para cambiar su tipo, aspecto y un sinfín de posibilidades.

✔ ***Wing*:** Muchos programas de Windows utilizan el modo gráfico de 32 bits que ofrece *Wing*. Si algún programa de Windows te exige utilizar *Wing*, utiliza esta ampliación de Windows.

✔ **Visor Multimedia:** Este visor multimedia te permite reproducir todo tipo de material multimedia (vídeos, COMPACT-DISC, etc.). El programa puede ser instalado al disco duro para poder utilizarse sin necesidad de utilizar el CD-ROM.

PARTICIPA CON OK PC

Si eres creativo y quieres que aparezcan tus programas shareware (juegos) en nuestro CD-ROM, envíanoslos en disquete o CD-ROM a:



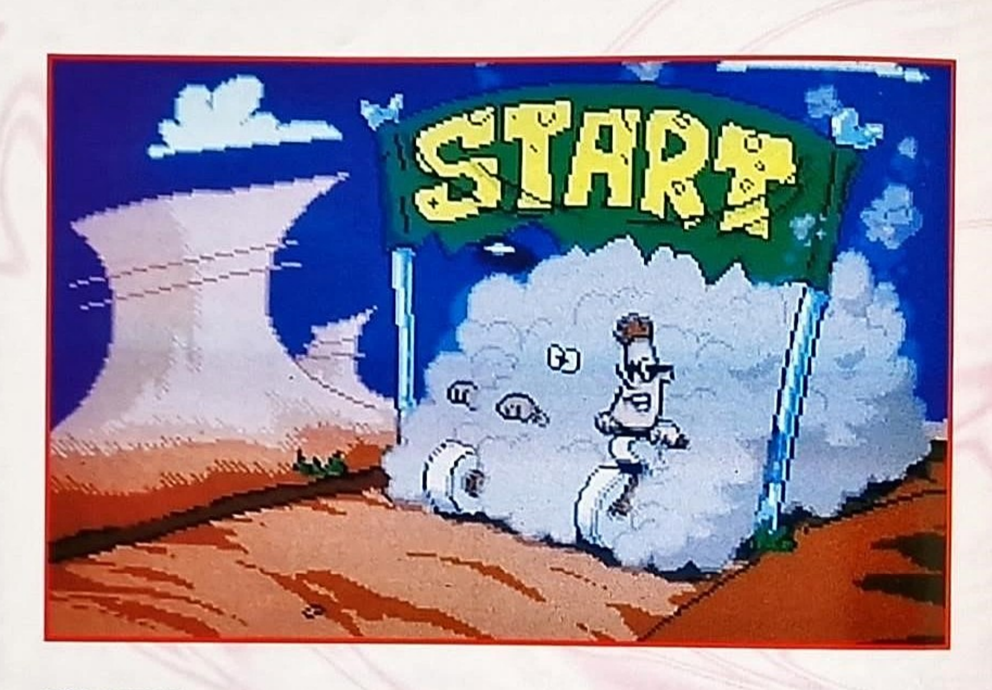
Envíanos tus creaciones, ampliaciones de juegos, nuevos escenarios, niveles y todo lo que te gustaría compartir con nosotros, junto con tu autorización por escrito y podrás ver tus creaciones en el CD-ROM del mes siguiente.



INSTRUCCIONES PARA BC RACERS

INSTRUCCIONES DE CARGA

- Introduce el CD ROM en tu unidad lectora de CD.
- Escribe CD x: - donde x es la unidad de tu CD-ROM.
- Escribe "Install" y pulsa Enter.
- Tras la instalación escribe "Setup" para entrar en el programa de configuración.
- Tras la configuración, escribe BCRACERS para comenzar el juego.



CONTROLES

POR TECLADO:

Q	Acelerador
A	Freno
,	Giro hacia la izquierda
.	Giro hacia la derecha
Tab	Puñetazo hacia la derecha
Espacio	Activa el nitro
A + , o .	Derrape hacia izquierda o derecha

POR RATON:

Mover ratón a la izquierda	Giro hacia la izquierda
Mover ratón a la derecha	Giro hacia la derecha
Botón izquierdo	Acelerador
Botón derecho	Freno
Doble clic al botón izquierdo	Activa el nitro
Tecla - en el teclado numérico	Puñetazo a la derecha
Botón derecho + Torcer izquierda o derecha	Derrape hacia izquierda o derecha





POR JOYSTICK:

Arriba	Acelerador
Abajo	Freno
Izquierda	Giro hacia la izquierda
Derecha	Giro hacia la derecha
Botón 1	Puñetazo a la derecha
Botón 2	Activa el nitro
Abajo + izquierda o derecha	Derrape hacia izquierda o derecha

CONTROLES GENERALES:

P	Pausa

Mientras el juego está pausado se pueden realizar las siguientes acciones:

Detalle gráfico:

F1	Detalle alto de suelo
F2	Detalle bajo de suelo
F3	Visión de decorados a corto alcance
F4	Visión de decorados a medio alcance
F5	Visión de decorados a largo alcance

Vistas primer jugador:

F6	Vista baja
F7	Vista media
F8	Vista alta

Vistas segundo jugador:

F9	Vista baja
F10	Vista media
F11	Vista alta



Sólo para primer jugador:

F12	Para conseguir gráficos a pantalla completa

COMENZANDO A JUGAR

BC Racers comienza con una secuencia de introducción, seguida por la pantalla de título. Para cortar la introducción pulsa ESC.

En el menú principal existen tres opciones: *Races*, que incluye los cuatro tipos de carreras: *Practice* (práctica), *Easy* (fácil), *Medium* (medio), *Rockhard* (difícil) y *Quit* (quitar).

Pulsa espacio para el tipo de carrera que quieres y entrarás en la selección de jugadores. Antes de comenzar la carrera, puedes optar por entrar en el menú de opciones.

MENU DE OPCIONES

En el menú de opciones tienes la posibilidad de cambiar ciertas condiciones de la carrera. Podrás elegir la dificultad de los enemigos en *Easy* (fácil), *Medium* (medio) y *Hard* (difícil).

- Número de jugadores: de uno a dos.
- Los controles tanto del primer jugador, como del segundo se encuentran en teclado, joystick y ratón.
- Número de vueltas de que quieres que conste cada carrera.
- Activar o desactivar la música (el juego irá más rápido sin música).
- Activar o desactivar los efectos sonoros.
- Test de música: para escuchar todas las melodías del juego.
- Exit: para volver al menú principal.







Al final de cada carrera, un fabuloso trofeo le espera al ganador. Para ganarlo deberás ser vencedor en los ocho niveles en una de las dificultades (*Practice*, *Easy*, *Medium* o *Rockhard*).

TRUCOS PARA UN PREHISTERICO

- Si consigues sacar de la carrera a un adversario, conseguirás bonus; así que prepárate para luchar como un mastodonte enfurecido.
- Procura reservar el nitro para la última vuelta.
- Trata de encontrar las zonas secretas de cada circuito, ya que están llenas de ítems.
- Procura ganar a toda costa.

LOS CORREDORES

Tienes seis vehículos entre los que elegir:

- ✔ Cliff Ace & Roxy
- ✔ Bob Hardley & Jimi Handtrix
- ✔ Brick Jagger & Gary Gritta
- ✔ Chuck Rock & Chuck Junior
- ✔ Granite Jackstone & Tina Burna
- ✔ Sado-tooth Tyger & Sid Viscous

Para elegir uno de los vehículos, usa las teclas del cursor y el Enter para seleccionarlo. Con la barra espaciadora conseguirás información sobre el equipo elegido.

ZONAS DE LA PANTALLA

1. Mapa: En él se mostrará tu posición y la de tus oponentes en la pista.

2. Dinosaurio de energía: Representa la fuerza que te queda. Cuantos más golpes recibas, más piel se te caerá hasta quedarse en los huesos.

3. Nitro: Velocidad extra.

4. Muestreo de golpes: Cuando golpeas a un adversario aparecerá el muestreo en el que se te enseña el número de impactos que hacen falta para hacerle chocar.

5. Número de vueltas restantes: Muestra el número de vueltas que quedan para finalizar la carrera.

6. Posición: Muestra tu posición en la carrera, que va de 1 a 8.

LAS BC CARRERAS

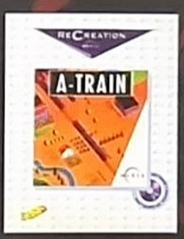
Hay cuatro *BC Carreras*: *Practice*, *Easy*, *Medium* y *Rockhard*. Cada carrera está dividida en ocho niveles y dentro de ellos, cuatro circuitos diferentes, lo que suma un total de 32 escenarios.

Los ocho niveles son:

Nivel 1:	ROCK CITY RACE
Nivel 2:	NIGHT RALLY
Nivel 3:	DESERT DRIVE
Nivel 4 :	JUNGLE RUMBLE
Nivel 5:	SWAMP STOMP
Nivel 6:	BLIZZARD BLITZ
Nivel 7:	CAVE RAVE
Nivel 8:	VOLCANO DASH



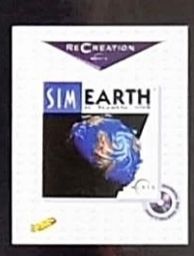
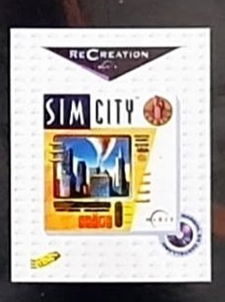


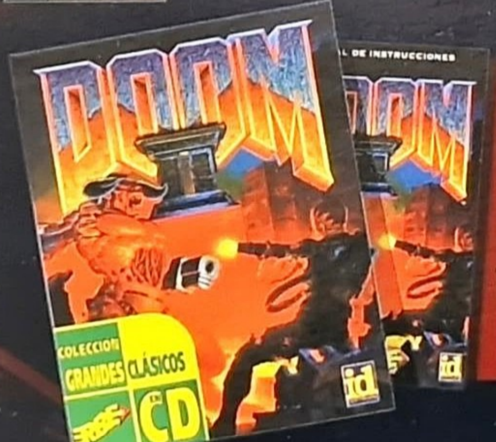




1914: Alberto lo dijo...
...El tiempo es relativo





ERBE te trae, a través del tiempo, la colección ***grandes clásicos en CD***. Todo lo que en su día no pudiste tener remasterizado hoy en CD, caja grande, manual completo en castellano y todo desde

1.995 Pesetas.




ERBE SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 • Fax: (91) 528 83 63